

**NEED HELP WITH INSTALLATION,
MAINTENANCE OR SERVICE?**

**NINTENDO CUSTOMER SERVICE
SUPPORT.NINTENDO.COM**

OR CALL 1-800-255-3700

**MON.-SUN., 6:00 A.M. TO 7:00 P.M., PACIFIC TIME
(TIMES SUBJECT TO CHANGE)**

**BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION,
L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?**

**SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
SUPPORT.NINTENDO.COM**

OU COMPOSEZ LE 1 800 255-3700

**LUN.-DIM., ENTRE 6 H 00 ET 19 H 00, HEURE DU PACIFIQUE
(HEURES SUJETTES À CHANGEMENT)**

The Pokémon Company

Nintendo®

67711A



EmuMovies

PRINTED IN U.S.A.
IMPRIMÉ AUX É.-U.



NINTENDO DS™

**INSTRUCTION BOOKLET
MANUEL D'INSTRUCTIONS**



Nintendo of America Inc.
P.O. Box 957, Redmond,
WA 98073-0957 U.S.A.
www.nintendo.com

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Loss of awareness
Altered vision	Involuntary movements	Disorientation
- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

Important Legal Information

REV-E

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.



Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK
ONLY WITH THE NINTENDO DS™
VIDEO GAME SYSTEM.



NEED HELP PLAYING A GAME?

Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.

If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

The Pokémon Company Nintendo

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo. All rights reserved.

CONTENTS

Your Adventure Begins	3	Various Items	13
Object of the Game	4	Migrate Pokémon from the GBA	16
Basic Controls	5	Gym Leaders and Badges	17
Starting the Game	6	Communication	18
The Menu Screen	7	DS Wireless Communications	18
About Battles	9	Nintendo Wi-Fi Connection	23
Catching Pokémon	11	Battle Frontier	33
Raising Pokémon	11		
Buildings in Town	12		

This is the Platinum version of Pokémon, an extension of the Diamond and Pearl versions with new story elements and expanded play features, including different types of Pokémon. Pokémon Platinum Version can communicate with the Diamond and Pearl versions and Pokémon Battle Revolution using Nintendo DS Wireless Communications. It can also be linked to the Ruby, Sapphire, FireRed, LeafGreen, and Emerald versions using the Dual Slot function of the Nintendo DS. It is not possible to communicate with the Red, Blue, Yellow, Gold, Silver, or Crystal versions. This product is also NOT compatible with Pokémon Stadium or Pokémon Stadium 2 for the Nintendo 64, nor Pokémon Colosseum, Pokémon XD, or Pokémon Box for the Nintendo GameCube.

* It is also not compatible with Pokémon Battle e-Cards or the WiWare title My Pokémon Ranch.

* The Dual Slot function is available only with Nintendo DS and Nintendo DS Lite.

YOUR ADVENTURE BEGINS

In this world live creatures called Pokémon. Humans and Pokémon have lived, worked, and played together in harmony for ages. Nevertheless, there are still numerous mysteries surrounding them. In order to find out more about these creatures, many scientists—such as Professor Rowan of Sandgem Town—have dedicated their lives to Pokémon research.

One day you and your friend decide to travel to nearby Sandgem Town. You plan on asking the famous Professor Rowan to give you each a Pokémon. However, outside your hometown, the grass grows wild, and so do the Pokémons living in that grass. You both know that it's dangerous to walk in the grass without Pokémons of your own to protect you, but your friend says he's got a plan to keep you both safe...

* In Pokémon Platinum Version, you can choose from either a boy or girl character. No matter which one you choose, there is no difference in the story. However, it is recommended that you choose a character with the same gender as yours.

* Pokémon Platinum Version uses the clock feature of the Nintendo DS system. Please do not change the Nintendo DS system you are using or change the time setting of your Nintendo DS system. This will affect many aspects of your game, including Berry growth, lucky-number drawings, massages, and the Pal Park.

OBJECT OF THE GAME

The Sinnoh region is filled with many strange and mysterious wonders. Your adventure will mature you as a Trainer and have you cross paths with many people. Only with the help of friends and the cooperation of your Pokémons will you be able to complete this daring adventure.

○ Catch Many Different Pokémons!

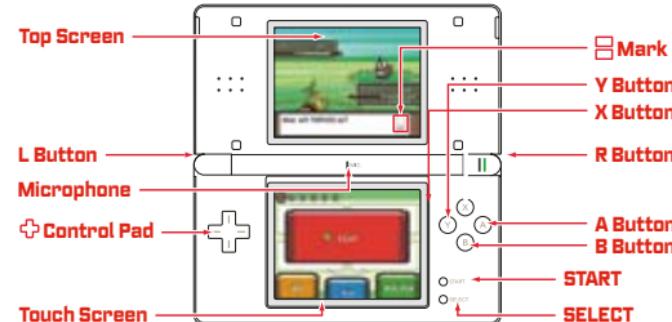
One major goal is to complete your Pokédex by collecting lots of different kinds of Pokémons. When you catch a Pokémon, its data will automatically be recorded in your Pokédex. Visit Professor Rowan every once in a while to have him rate how complete your Pokédex is.

* In order to catch all the Pokémons in the Sinnoh region and complete your Pokédex, you must trade with the Diamond and Pearl versions, as well as with other Pokémon versions. Work together with your friends to get your Pokédex as complete as possible!

○ Become the Best Trainer Ever!

Another goal is to improve your skills as a Pokémon Trainer. During your adventures, you'll battle wild Pokémons, as well as other Trainers. Both types of battle will help you and your Pokémons become stronger. There are also Pokémon Gyms in the Sinnoh region, each of which has a very talented Trainer known as the Gym Leader. Only those who defeat the Gym Leaders will be accepted as true Trainers. It will be a tough fight, but you must be brave and charge into battle!

BASIC CONTROLS



* Closing the Nintendo DS while playing will automatically put it into Sleep Mode. Opening the Nintendo DS will resume the game.

+ Control Pad.....Move around in the field or move the cursor on menu screens.

A Button.....Select a command, talk to a person in front of you, check out an item in front of you, or scroll through text.

B Button.....Return to the previous screen or cancel a command.
* If you have the Running Shoes, you can run while holding down the B Button.

X Button.....Open the Menu (see page 7).

Y Button.....Use a Key Item that you have Registered (see page 15).

L or R Button.....Cycle through selections when available (cannot be used if you set button mode to L=A).

START.....Start the game, move the cursor, or quit the slot machine.

SELECT.....Organize or switch items.

Mark.....The top square means top screen, and the bottom square means Touch Screen. When this is displayed in red, it means control has moved to the Touch Screen. When displayed in blue, it means to pay attention to the top screen.

The Touch Screen is used at various times during your adventure. When control has moved to the Touch Screen, touch or slide icons for control according to the situation. In this Instruction Booklet, an orange frame surrounds the top screen and a red frame surrounds the Touch Screen.

STARTING THE GAME

1. Make sure the Nintendo DS system is turned off. Insert the Pokémon Platinum Game Card into the Game Card slot on the back of the system and push until it clicks into place.
2. After you turn the power on, the Health and Safety Screen is displayed. After fully reading the information, touch the Touch Screen to continue.
3. Touch the Pokémon Platinum panel on the Nintendo DS Menu Screen to start the game.

* If you set the Nintendo DS system to Auto Mode, the game will automatically start after the Health and Safety Screen is displayed. For more information, please check the Instruction Booklet of your Nintendo DS.

4. Press the A Button or START on the title screen to start the game.

Starting a New Game

At first, Professor Rowan will explain the game to you. When you are done reading, select "NO INFO NEEDED" and press the A Button.

* Only one game may be saved at a time [one main character]. If you select "NEW GAME" and already have a saved game, you will not be able to save. You will need to delete your saved data if you would like to restart the game from the beginning [see page 7].



Choose Your Gender and Name

Select your gender. Use the + Control Pad to highlight one, then press the A Button to decide. Then, enter a name for your character. To enter a name, touch a letter on the Touch Screen, or use the + Control Pad to highlight a letter and press the A Button. If you make a mistake, touch "BACK" or press the B Button to go back one letter. When you've finished entering your name, select "OK" to start your journey!

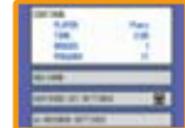
* To protect your privacy, do not give out personal information such as last name, phone number, birth date, age, school, email, or home address when communicating with others or use such personal information in areas that will be seen by others.

* Remember: your gender and name cannot be changed later.

Continue

Continue playing from the last place you saved [see page 8].

* "CONTINUE" will be added to the Start Menu after you save the game. Saving the game can be done by selecting "SAVE" on the Menu Screen [see page 8].



Deleting Your Saved Game

To delete your saved game, go to the title screen, and then simultaneously press Up on the + Control Pad, SELECT, and the B Button. Once your saved data is deleted, it CANNOT be restored. Please be careful when deleting your saved data. [All Pokémons and items will be deleted.]

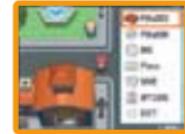
THE MENU SCREEN

Press the X Button to bring up the Menu Screen.

* Some selections will be added to the Menu Screen by progressing through the adventure.

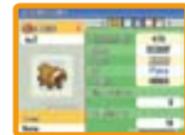
Pokédex

Information is recorded here about Pokémons you see and catch. Use the Touch Screen or + Control Pad for control. "SEARCH POKÉMON" will enable you to search for Pokémons by alphabetical or numerical order. In addition to reviewing a Pokémon's data, you can listen to their cries, check out where they live, or see how large they are compared to you.



Pokémon

View information on the Pokémons in your party, or change their order. Use the + Control Pad to highlight a Pokémon, and press the A Button to check the Summary of a Pokémon or switch the order of a Pokémon in your party. If a Pokémon has learned a hidden move [see page 14], it can be selected for use here.



Bag

You can store your items here. Items are automatically divided in your bag. Touch the Touch Screen or press Left or Right on the \pm Control Pad to change screens.

Arranging Items in the Bag

Open your Bag, move the cursor to an item you want to move, and press SELECT. Next, move the cursor to the place where you want to move the item, and then press SELECT or the A Button. You cannot move an item to a different pocket.

Your Name (Trainer Card)

View your own Trainer Card. On the front it displays information such as your ID Number, the amount of money you have, the number of Pokémons you've seen, and how long you've been playing. By pressing the A Button, you can also see the back side. After having traded or fought, it will display how many times you've traded Pokémons and your battle record with friends. You can also view the Gym Leaders you have defeated and Badges you have obtained by touching the Touch Screen.

Save

You can save your game at any time, except during a battle or Contest. By choosing "CONTINUE" on the Start Menu, you can continue playing from the last place you saved (see page 7).



* Do not turn the Nintendo DS system off or remove the Nintendo DS Game Card until the game has finished saving.

* Warning! If you select "NEW GAME" and already have a saved game, you will not be able to save (see page 7).

Options

Change certain game settings, such as Text Speed and Battle Style. Press Up and Down on the \pm Control Pad to select a setting, then press Left and Right on the \pm Control Pad to change it. After any settings are changed, select "CLOSE" on the bottom of the menu and select "YES" using the A Button to save the changes. Select "NO" to cancel changes.

* If Battle Animations are "OFF," the actions of Pokémons during battle will be displayed only by text on the screen.

Exit

Press either the X Button or B Button to close the Menu Screen.

ABOUT BATTLES

There are two kinds of battles. One is when you fight against wild Pokémons, and the other is when you battle other Pokémon Trainers. When a battle starts, the Pokémons on the top left of your Party Pokémons will appear first. If you win the battle, each Pokémon that participated in the battle will receive a share of the Experience Points (see page 11). However, if all your Pokémons faint, you will lose the battle, lose some of your money, and be returned to the last Pokémon Center you used.

Fighting Wild Pokémons and Battling Pokémon Trainers

When you pass through places where Pokémons live, such as caves and grassy areas, wild Pokémons may attack. When they do, you can use a Poké Ball (or another type of Ball) to catch them (see page 11).

If you make eye contact with a Trainer, or walk in front of one, the Trainer will challenge you to a battle. You cannot run from a battle against a fellow Pokémon Trainer. The battle will continue until one of you loses all of your Pokémons. If you are victorious, you will be rewarded with prize money.

* You cannot capture an opponent's Pokémons.

During a battle against a Trainer, the number of Pokémons you each have will be indicated by a \odot symbol. To win the battle, defeat all of your opponent's Pokémons.

The Battle Screen

Gender of Opponent's Pokémons

Name of Opponent's Pokémons

Pokémons you've caught will have a \odot symbol

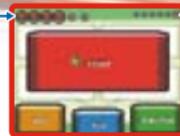
HP of Opponent's Pokémons



HP Pokémons's health. When its HP reaches 0, the Pokémons faints and can't battle anymore.

Experience Points Displays the Experience Points in the current level. When the gauge becomes full, the Pokémons's level goes up (see page 11).

Your Party Pokémon



Opponent's Party
Pokémon [not
displayed when
fighting wild
Pokémon]

Fight.....Display the Pokémon's Moves. Select one to attack. Each Move can be used a particular number of times. When PP reaches 0, the Pokémon can't use that Move anymore.

Bag.....Open your Bag. Gain access to helpful items.

Run.....Attempt to escape from a battle. You cannot run from a battle against a Trainer.

Pokémon.....Switch Pokémon or look at a Pokémon's summary.

.....Watch for shaking Poké Balls as they contain Pokémon that are close to gaining a level.

④ Pokémon [Switch Pokémon]

Touch "POKÉMON" or select "POKÉMON" by using the \pm Control Pad and pressing the A Button. On the next screen, choose the Pokémon you want to switch, then confirm by selecting "SHIFT".

⑤ When Status Is Affected

When your Pokémon gets hit by an opponent's attack, your Pokémon's status might be affected. However, you can use your items to help your Pokémon recover. Alternatively, you can take it to a Pokémon Center where it will recover completely.

Poison.....Gradually decreases HP during the battle. If the Poison isn't cured, HP will continue to decrease even after the battle is finished.

* When affected by Poison, the screen will shake and a sound will be heard.

Confuse.....If a confused Pokémon uses a Move during battle, there is a chance it could attack itself. The Pokémon will recover when it goes back to its Poké Ball.

Faint.....When its HP reaches 0, the Pokémon faints and can no longer battle.

There are other status problems, such as **Paralyze**, **Sleep**, **Frozen**, **Burn**, and so on.

CATCHING POKÉMON

You can catch wild Pokémon with Poké Balls [see page 13]. While in battle, touch "BAG" or select it by using the \pm Control Pad and pressing the A Button, then select "POKÉ BALLS." Select a Poké Ball you want to use and throw it at the Pokémon to try to catch it. After you have caught the Pokémon, you can give it a nickname.

* If your Pokémon party is full with six Pokémon, the new Pokémon will automatically be transferred to Someone's PC [the Pokémon Storage System].

④ Where to Find Pokémon

Pokémon inhabit caves and areas with tall grass. Certain Pokémon only appear in the morning or in the late evening. Water-type Pokémon might appear when you are crossing a lake or ocean by using the HM Surf. You can also use a Fishing Rod by the water, or while crossing water, to catch some Pokémon. Press the A Button when "!" appears.

Tips for Catching Pokémon

You must first weaken the Pokémon by attacking it until its HP is low. It will also be easier to catch the Pokémon if you put it to Sleep, Poison it, and so on.

RAISING POKÉMON

④ Experience Points

When you win a battle, Experience Points are given to Pokémon that fought in the battle. When the Experience Point gauge fills completely, a Pokémon's level goes up. When a Pokémon gains a level, its stats get higher, and it might learn a new Move.

Tips on Raising Pokémon

Place the Pokémon whose level you want to raise in the first slot of your Pokémon party. Immediately switch to another Pokémon as soon as you enter a battle. As long as you win the battle, even the Pokémon that didn't fight will receive a portion of the Experience Points. By repeating these steps, you can slowly but steadily increase the level of a weak Pokémon.

④ Pokémon Evolution

There are some Pokémon that evolve and change form as they grow. A Pokémon can evolve when its level increases, through the use of certain items, if it is traded [see page 19], and so on.

• A Pokémon Egg

If you leave a couple of your Pokémon at the Day Care you find along your journey, you may return to find an Egg. Eggs will hatch if you keep them in your party long enough.

BUILDINGS IN TOWN

There are many different buildings and houses in the Sinnoh region. As you walk around, be sure to check out everything and chat with everyone you meet. You might find some useful information.

• Pokémon Center [PC]

The people here will heal your injured Pokémon for free. You can also use the PC here. A Pokémon Center is the most useful place a Pokémon Trainer can visit!

* Communication play can be done with your friends on 2F and 8F of a Pokémon Center (see page 18).



• Healing Your Pokémon and PC

Give your Pokémon to the lady behind the counter to completely recover their HP and PP. Your Pokémon will also recover completely if they have fainted, are poisoned, and so on.

By using a PC, you can store or withdraw your Pokémon. Also, you can store Mail, edit the Ball Capsule, or get Professor Rowan to rate your current Pokédex.

* PCs can be found in other buildings besides a Pokémon Center.

• Poké Mart

Here, you can buy items that can help you on your adventure. Poké Marts in different towns sometimes sell different things. Also, the number of Badges you have will affect what you can buy.

• Super Contest

The Pokémon Super Contest is held someplace in the Sinnoh region. This Contest allows Pokémon to compete using their charms. There are five competition categories to choose from: Cool, Beauty, and so on. Your Pokémon will compete through three types of Contest: Visual, Dance, and Acting. You can even compete against friends using DS Wireless Communications (see page 22).

• Battle Frontier

Once you have defeated the Elite Four and the Pokémon Champion, you can visit the Battle Frontier, a place for Pokémon battles. You can also team up and battle with friends using DS Wireless Communications at the Battle Frontier (see page 33).

VARIOUS ITEMS

There are various kinds of items in the Sinnoh region. Items can be obtained by buying them at stores and finding them during your journey.

• Items

Items that improve Pokémon stats, relate to Pokémon evolution, and so on are listed here.

Repel Prevents weak wild Pokémon from attacking for up to 100 steps.

• Medicine

These items heal Pokémon or cure Pokémon status problems.

Potion Restores Pokémon HP by 20.

Antidote Cures poisoned Pokémon.

• Poké Balls

These are necessary for catching Pokémon. Use the different Poké Balls creatively, depending on the types of Pokémon you encounter, to increase your chance of catching them.

Poké Ball Catches wild Pokémon.

• TMs & HMs

Both Technical and Hidden Machines allow your Pokémon to learn new Moves. A Technical Machine (TM) can be used only once, but you can use a Hidden Machine (HM) as often as you like. Different types of Pokémon will be able to learn different Moves.

There are Moves that can be used both in battle and in the field. They can even be used in the field when the Pokémon who has learned the Move has fainted. Note that HM Moves cannot be used in the field until you obtain certain Gym Badges.

Hidden Moves

Cut Instantly cuts down trees that block the road.

Fly Instantly returns you to a town you've previously visited.

Moves

Flash Lights up dark caves.

Berries

Berries can be given to Pokémon to hold or they can be used as ingredients in making Poffins. Picking Berries makes the plant disappear, but you can plant Berries to grow more of them.

Oran Berry A Pokémon holding this Berry will use it during a battle to restore some HP.

Poffins

Poffins are sweets that increase the Condition of your Pokémon. A higher-level Poffin increases Condition more. If its Condition is high, a Pokémon will enjoy greater ratings in a Pokémon Contest (see page 12). You will need the Poffin Case, obtained during your journey, before you can start making Poffins.

First, select the Berry to cook into a Poffin, and then touch the Touch Screen to stir the Pot in the direction of the arrow. At first, stirring too fast will cause the batter to overflow. Later on, stirring too slowly will cause the Poffin to burn. The fewer overflows and burns you have while creating a Poffin, the better it will be! Because each Pokémon has its favorite Poffin, try feeding various kinds of Poffins to your Pokémon.

Mail

Give Mail to your Pokémon to hold. Trade Pokémon holding Mail with friends to exchange letters.

Air Mail Stationery that features a colorful design and letters.

Battle Items

Items that can be used to give you the advantage in battle.

X Attack Raises the Attack stat of a Pokémon in battle.

Key Items

Important items for your adventure. Some can be obtained during your journey.

Pal Pad Check friends you battled or traded with (see page 24).

Town Map Map of Sinnoh region.

Fashion Case Keep Pokémon Accessories.

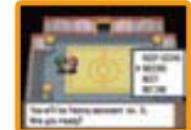
Explorer Kit Provides access to the Underground (see page 21).

Vs. Recorder Record videos of battles you've had.

Vs. Recorder

Records a video of battles you've had with friends over Nintendo® Wi-Fi Connection, or battles you've had in the Battle Frontier (see page 33). You can show off your Battle Videos to other Trainers by visiting the Battle Video Corner on the third floor of the Global Terminal (see page 31).

- * You can only save one of your own battles as a Battle Video. Saving another Battle Video will overwrite your previous video, so please use caution. You can save up to three Battle Videos from other Trainers.
- * Wireless router and broadband access required for online play.



Save a Battle Video of a Battle Against a Friend

After battling a friend, you will see the message, "Press the A Button to save a Battle Video of this battle." Press the A Button to save the Battle Video to your Vs. Recorder.

Save a Battle Video at the Battle Frontier

After the battle, you will see the screen to the right. Select "RECORD," and then "YES" to save the Battle Video.

Watch Saved Battle Videos

Select the Vs. Recorder from the KEY ITEMS Pocket. Touch the Touch Screen, then when you see the screen to the right, touch "MY VIDEO" to view your Battle Video, or touch "OTHER VIDEOS" to watch other Trainers' videos you have saved by visiting the Global Terminal (see page 26). Next, touch the ▶ button to play back the video.



Delete Records

Delete Battle Videos that you have saved. To do so, select the video you'd like to delete, and touch "YES."

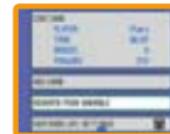
MIGRATE POKÉMON FROM THE GBA

You can migrate Pokémon caught in the Game Boy™ Advance Pokémon series: **Pokémon Ruby, Sapphire, Emerald, FireRed, and LeafGreen** versions [referred to collectively below as GBA Pokémon series], to **Pokémon Platinum Version**. The migrated Pokémon show up in the Pal Park. You will be able to catch them there.

* To migrate Pokémon, you'll need to have obtained the National Pokédex in **Pokémon Platinum Version**. You can do this by making sure you see all the Pokémon listed in the **Pokémon Platinum Sinnoh Pokédex**.

How to Migrate Your GBA Pokémon

- 1 Make sure that the Nintendo DS system is turned off. Insert the Pokémon Platinum Version Game Card into the Game Card slot on the back of the system and push until it clicks into place. Then insert a GBA Pokémon series Game Pak into the Game Pak slot of the Nintendo DS system and push until it clicks into place.
- 2 Turn the power on and touch the Pokémon Platinum panel on the Nintendo DS Menu Screen to start the game.
- 3 Select "MIGRATE FROM [VERSION NAME]" on the Start Menu.
* The screen on the right shows when Pokémon Emerald Version is used.
- 4 Touch "YES" when you are asked if you would like to migrate Pokémon from [your name]'s [version name] Game Pak. Touch "YES" when you see the message "Pokémon CANNOT be returned to the Game Boy Advance Game Pak. Make Pokémon migrate to the Pokémon Platinum Game Card?" to complete the migration.
- 5 The Pokémon you can migrate will be displayed. Touch a Pokémon to select and touch again to deselect. You can only migrate six Pokémon a day [24 hours] per Game Pak. The game will automatically proceed once you select six Pokémon to migrate.
- 6 Once you touch "YES," the Pokémon will migrate to Pokémon Platinum Version, as seen on the screen to the right. Touch "NO" to cancel if you decide not to migrate. After you choose "YES," restart the game and visit the Pal Park to see the Pokémon you've migrated.



* Pokémon that are holding Mail or have learned a hidden move cannot migrate.

* The Pokémon migrated will disappear from their original GBA Pokémon series Game Pak. Please be careful. Once migrated, Pokémon will never be able to go back to their original GBA Pokémon series Game Pak.

- 7 The Pal Park has a competition to see how quickly you can catch six Pokémon. You are given six Park Balls upon entering the competition. Pokémon migrated will appear in the Pal Park. Throw your Park Balls to catch six Pokémon. How well you score depends on how long it takes you to catch all six Pokémon.

* New Pokémon cannot be migrated until you finish catching the six Pokémon already in the Pal Park.

Only Six Pokémon Can Migrate per Day

When you see the message "Pokémon cannot be made to migrate for 24 hours," you cannot migrate Pokémon to the Pal Park for 24 hours, even if you change the Nintendo DS's clock settings or try to play **Pokémon Platinum Version** in a different Nintendo DS system. When you see the screen shown at the right, select "YES," and wait 24 hours.



GYM LEADERS AND BADGES

There is a Leader in every Pokémon Gym. If you are able to beat a Gym Leader, you'll receive an official Pokémon League Badge as evidence of your impressive victory. Wearing these badges allows you to use HM Moves that previously could not be used in the field, even if your Pokémon had learned them. The number of Badges you obtain determines what level of traded Pokémon will follow your orders.

0 ... up to Lv. 10 2 ... up to Lv. 30 4 ... up to Lv. 50

6 ... up to Lv. 70 8 ... any level

Allows you to use Rock Smash, even when outside of battle

Oreburgh City Gym / Roark COAL BADGE

Allows you to use Cut, even when outside of battle

Eterna City Gym / Gardenia FOREST BADGE



COMMUNICATION

You can connect to nearby Nintendo DS systems using Nintendo DS Wireless Communications. You can also connect to a person who lives far away by using Nintendo Wi-Fi Connection [Nintendo WFC]. Please check the following pages for more information.

* Please note, while Pokémon Platinum Version can communicate with Diamond and Pearl versions, there are some wireless features that are exclusive to Pokémon Platinum Version.

DS Wireless Communications [Connect to Nearby Nintendo DS Systems]

On the second floor of a Pokémon Center, you'll find the Union Room counter, Colosseum counter, and Trainer Sign reception (where you can sign the back of your Trainer Card).

Pokémon Wireless Club Union Room

The Union Room is a room where people can gather to enjoy battles, trade Pokémon, and chat with each other. You need to check in at the Union Room counter and save your game before entering. Once inside, press the A Button while facing someone to speak to that person. There are various Features you can enjoy in the Union Room, including Chat.

* If you trade Pokémon, you will be given the option to add the player you trade with to your Pal Pad (see page 24).

Greet

Show your Trainer Card to each other. Press the B Button to end.

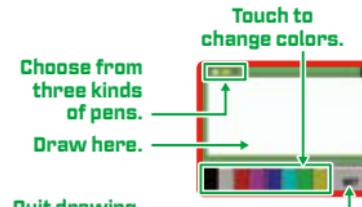
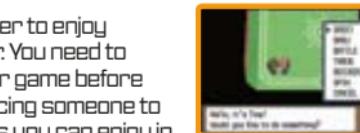
Draw

Draw a picture with up to five friends. The people participating will be displayed on the top screen.

Battle

For a Single Battle (see page 21), choose two Pokémon that are Lv. 30 or under. After choosing your Pokémon, select "CONFIRM" to start the battle.

* You need at least two or more Pokémon that are Level 30 or below in your party in order to participate in a Union Room battle.



Trade

Trade Pokémon with your friends. Talk to other players to offer to trade Pokémon. Also, you can receive offers from other players to trade Pokémon. When players agree to trade, the screen on the right will be displayed.

Select a Pokémon you want to offer for trade using the \oplus Control Pad. Select "TRADE" when you have decided which Pokémon to trade.

Once you and the other player have selected Pokémon to offer for a trade, select "YES" and press the A Button to complete the trade.

* Pokémon that evolve by being traded will evolve at this time.

Choose "Quit" after trading to return to the Union Room.

* Pokémon are saved once the trade has been completed.

Give a Pokémon an item to hold before trading it!

You can give an item to your Pokémon to hold before trading. By doing this, you are essentially trading items using Pokémon. Remember, certain Pokémon will evolve when they are traded holding certain items.

Mix Records [Up to 5 Players]

You can exchange your own various records with up to four friends. Once your records are mixed with those of your friends, the records of those friends have a chance to be broadcast on TV in the game. To mix records, talk to the person you would like to mix your records with. You can also accept offers to mix records with other players. Once each player is ready to mix, the screen on the right will be displayed.

Other players can also take part in record mixing if they are in the Union Room. The player listed at the top of the list needs to press the A Button after all players participating in record mixing have entered. After mixing is completed, all players return to the Union Room.



Spin Trade (Up to 5 Players)

*Pokémon Platinum Version only

Trade Pokémon Eggs with friends. You won't know whose Egg you'll get until the trade has finished. To do a Spin Trade, talk to the person you would like to trade with. You can also accept offers to Spin Trade with other players. Once each player is ready to trade, the screen on the right will be displayed. Other players can also take part in the Spin Trade if they are in the Union Room. The player at the top of the list needs to press the A Button after all players participating in the Spin Trade have entered.

During the Spin Trade, touch the Touch Screen to spin the Eggs around. After the Spin Trade is completed, all players return to the Union Room. The fun is in not knowing what kind of Pokémon Egg you've received until the Pokémon hatches!

Chat (Everyone in the Union Room)

You can send messages to the people who are in the Union Room. Press the X Button to bring up the Union Room menu and select "CHAT" listed at the top. Create a message by selecting a word for each text box. When $\blacktriangleleft \triangleright$ is displayed, you can switch the sentence by pressing Left and Right on the \pm Control Pad.

Words that can be entered in the text box are categorized by topic groups. Select a text box by using the \pm Control Pad and pressing the A Button. Next, choose a topic group. When you choose a group by pressing the A Button, you'll find words related to that group. Touch the Touch Screen to switch the list between the following two modes.

Group Mode Search for a word based on the topic groups.

ABC Mode Search for a word in alphabetical order. When you send a message, it will be displayed on the Touch Screen of everyone in the Union Room.

Leaving the Union Room

Step onto the yellow circle to exit the Union Room.



Bonus Area
If your Egg lands on a spotted area, you'll receive a Berry!



Pokémon Communication Club Colosseum (2 or 4 Players)

Two or four players can do battle here. First choose a type of battle, and then select a Cup. Different Cups set rules for which Pokémon can participate in the battle. You can use any Pokémon if you select "NO RESTRICTIONS."

* You are given the option to register the player you battled in your Pal Pad after battling (see page 24).

Two-Player Battle

Single Battle Use one Pokémon each for the battle.

Double Battle Use two Pokémon each for the battle.

Mix Battle Choose three Pokémon. Each Trainer chooses one of the opponent's Pokémon, mixes them with his or her party, and then battles the other Trainer.

- ① Decide who will "BECOME LEADER" after saving the game. The other player will need to select "JOIN GROUP." After selecting your opponent, press the A Button to confirm.
- ② A battle will begin after each player steps on the correct spots located on the right and left sides of the room. When you play a Mix Battle, the battle will start after choosing a Pokémon to switch. To quit a battle, select "RUN." You can leave the Colosseum by using the exit at the bottom of the room.



Four-Player Battle

Multi Battle Four players will be split into two teams. Each player uses one Pokémon.

* You cannot enter the Colosseum without each player having three or more Pokémon in his or her party.

Underground (Up to 8 Players)

You can play in the Underground. This is a broad tunnel complex spread beneath the Sinnoh region. You will need the Explorer Kit, obtained during your journey, in order to gain access to the Underground. Press the X Button to see Menu options.

Traps Place a Trap. You can also dig holes into the wall using the Digger Drill. You can rescue someone from a Trap by talking to them.

Spheres If you bury Spheres, they will grow.



GoodsItems used to decorate your Secret Base are stored here.

TreasuresTreasure you have found is stored here.

Your NameCheck your records for the Underground.

Go UpReturn to above ground.

Secret Base

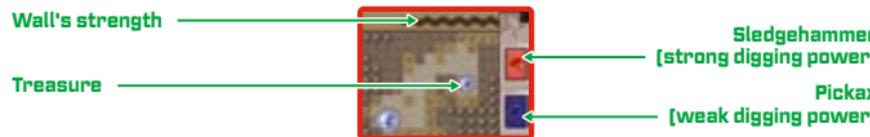
You can create your own Secret Base wherever you like. All you have to do is use the Digger Drill while facing a wall. You can decorate your Secret Base with goods you have collected by using the PC inside the Secret Base.



Radar
The red dot is you. The red square is your Secret Base.

Digging for Buried Treasure

Throughout the Underground are items buried within the walls. Watch the Radar for yellow dots. These are places where objects can be found. Once close to the yellow Radar dots, touch the Touch Screen to ping the exact location of the Treasure. Stand next to the wall where a dot was seen and press the A Button to start digging. Obtain Spheres and Treasure by using the sledgehammer and pickax before the rock wall collapses.



Super Contest (2 to 4 Players)

You can participate in the Contest with your friends [see page 12].

First, speak to the receptionist on the far left end of the room.

Then, decide which category and which Pokémon you would like to compete with. Decide who will become the leader; and then have everyone else choose "JOIN GROUP." The Contest begins when all the players are ready.



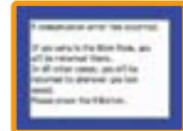
Making Poffins (Up to 4 Players)

Make Poffins with your friends [see page 14]. Speak to the lady at the Poffin House near the Contest Hall. Then, choose "IN A GROUP" when the screen on the right is displayed. After saving, decide who will become the leader; and then have everyone else choose "JOIN GROUP." The Poffin making begins when all the players are ready.



Communication Error

In some cases, there is a chance an error, such as on the screen on the right, might occur during communication. In such cases, press the A Button to return to the last place you saved.



Nintendo Wi-Fi Connection

Using Nintendo Wi-Fi Connection (WFC), Pokémon Platinum Version will enable you to connect with a friend and play over the Internet.

There are four ways to play over Nintendo Wi-Fi Connection.

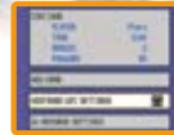
- **Battle, trade, cook Poffins, visit the Wi-Fi Plaza, or voice chat with friends who you have registered to your Pal Pad. You can also battle with friends at the Battle Frontier [see page 33].**
- **Trade your Pokémons with other Trainers at the Global Terminal, and view records [see page 26].**
- **Play games with other Trainers at the Wi-Fi Plaza and play with Tap Toys [see page 32].**
- **Battle with other Trainers in the Wi-Fi Battle Room in the Battle Tower [see page 33].**

* When you use Nintendo Wi-Fi Connection, your Trainer name and Pokémons nicknames will be shown to people all over the world. As players are free to choose their own names, we ask that you please refrain from using offensive language.

* Nintendo Wi-Fi Connection may discontinue service at any time without warning. We ask for your understanding.

Setting Up Nintendo Wi-Fi Connection

1 You will need to establish a broadband Internet connection to use Nintendo Wi-Fi Connection. From the Start Menu, select "NINTENDO WFC SETTINGS" to access the Nintendo Wi-Fi Connection configuration. Please see the Nintendo Wi-Fi Connection instruction booklet, available at www.nintendo.com/consumer/manuals, if you need directions on setting up your Nintendo DS.



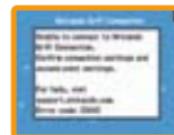
* If you change the configuration of your Nintendo DS system and Pok  mon Platinum Version, you need to do the setup again to connect. The registration on the Pal Pad will also be deleted (see page 25).

2 Start and continue your game. Visit either the Pok  mon Wi-Fi Club at BIF of a Pok  mon Center, the facilities in the Global Terminal, or the Battle Tower to obtain your own Friend Code.

* Without a Friend Code, you cannot connect to Nintendo Wi-Fi Connection.

When You Cannot Connect

If you are unable to connect to Nintendo Wi-Fi Connection, you will see an error code and message. Please see the Nintendo Wi-Fi Connection instruction booklet, available at www.nintendo.com/consumer/manuals.



Pok  mon Center (BIF)

Using Nintendo Wi-Fi Connection, you can battle, trade, or voice chat with friends whose Friend Codes you have registered in your Pal Pad (see page 25).



Pal Pad

You can register the player who you battled or traded with using DS Wireless Communications (see pages 18 and 21). You can also manually enter the Friend Codes of your friends.

* You will not exchange Friend Codes after a Union Room battle.

Check Friend Roster

Check Friend Codes that you have registered. There are also details about your interactions with your friends. You can rewrite or delete the Friend Code names. Up to 32 Friend Codes can be registered in the Pal Pad.

Register a Friend Code

To register a Friend Code your friend has given you, enter the friend's name first, and then enter his or her 12-digit Friend Code.

* The Friend Code is designed as a safety precaution, allowing play only with people you personally know well. Posting your Friend Code on a Message Board, or trading it with strangers, can result in receiving modified data or viewing offensive language. Please do not share your Friend Code with people that you do not know.

Your Friend Code

Check your own Friend Code.

* To receive your Friend Code, you must connect to Nintendo Wi-Fi Connection.

* If you erase your saved game and start over from the beginning, your Friend Code will also be erased. Additionally, any Friend data you have registered in your Pal Pad will also be erased.

Pok  mon Wi-Fi Club

Speak with the receptionist at the center desk on the basement floor of any Pok  mon Center. Once you have successfully connected to Nintendo WFC, you will see the Pok  mon Wi-Fi Club screen. From the Pok  mon Wi-Fi Club, you can connect with others to battle, trade, cook Poffins, visit the Battle Frontier, play minigames at the Wi-Fi Plaza, and voice chat. You will see your status on the top screen and your friend's status on the Touch Screen.

* To turn voice chat ON or OFF, press the X Button.

* Some games are only available for play between Pok  mon Platinum Versions.

Your friend's status will appear as follows:



.....Battle Invite/In Battle

.....Trade Invite/Trading

.....Cooking Invite/Cooking

.....Battle Frontier Invite/
In Battle Frontier



.....Plaza Game Invite/In Plaza Games

.....Voice Chatting/Voice Chat OFF

.....Standing By

.....Have not yet met the play requirements.
Please continue your adventure.

If you touch a friend's name on the Touch Screen, his or her play records and Battle Frontier (see page 33) results will be displayed. Touch "CLOSE" or press the A Button or B Button to return.

* Battle Frontier results will only be displayed after you have visited the Battle Frontier yourself.

■ Voice Chat [Chat with Friends Standing By]

When you select a friend who is on standby, "VOICE CHAT" will let you have a conversation with that player by pressing the A Button and speaking into the microphone. Select it to start a voice chat session. Press the A Button or B Button and select "YES" if you would like to end the voice chat session.

* If the volume is too loud, reduce the volume on the Nintendo DS unit.

■ Inviting Friends

When you want to find other people to interact with, go to the PC in the Pokémon Wi-Fi Club and press the A Button. You can select the activity you'd like to invite others to participate in from the menu that appears. When you want to cancel an invitation, press the A Button or B Button and select "YES."

■ Apply [To Friends Offering an Invitation to Battle or Trade]

Friends may invite others to battle or trade. This will be shown on the top screen. If you would like to accept the invitation, approach that friend and press the A Button to talk to him or her.

Exiting the Pokémon Wi-Fi Club

To exit the Pokémon Wi-Fi Club, leave the room.

○ Global Terminal

You can view Trainer records and trade Pokémon with Trainers all over the world using Nintendo Wi-Fi Connection and the Global Terminal located in Jubilife City.

* Uploaded records may be erased without warning.

1st Floor

Global Trade Station [page 27]
Trainer Rankings [page 31]
Battle Video Rankings [page 31]

2nd Floor

Box Data [page 31]
Dress-Up Data [page 31]

3rd Floor

Battle Video [page 31]

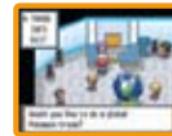
GTS Reception Counter



○ Global Trade Station [GTS]

You can trade Pokémon with Trainers all over the world using Nintendo Wi-Fi Connection. To enter, speak with the receptionist at the GTS Reception Counter, and save your game. When you see the screen shown on the lower right, select "YES."

* You do not need to register Friend Codes to use the GTS.

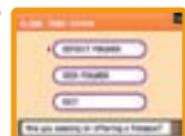


Deposit Pokémon

Deposit Pokémon you would like to offer for trade. The Pokémon will be traded if there is someone who accepts your conditions. Choose this option to start the GTS trading process.

* Pokémon successfully traded through the GTS will not return.

1 Choose a Pokémon you would like to offer for trade from your party or a Box. Use the \pm Control Pad to move the cursor. Use \leftrightarrow to scroll through Boxes.



* Only one Pokémon can be deposited at a time. Take back Pokémon if you would like to offer different Pokémon for trade.

2 Select a Pokémon you would like to receive for the Pokémon you have deposited. Once deposited, you are done for now. When someone accepts your conditions, your Pokémon will automatically be traded.



* Only Pokémon that are already recorded in your Pokédex can be entered as conditions for a GTS trade.

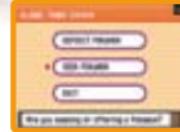
* Once you have deposited a Pokémon, you do not have to be connected to Nintendo WFC for the trade to go through.

* There is a chance a Pokémon might disappear if you don't connect to the GTS for a long time. Be sure to check your deposited Pokémon's status once in a while.

* "SUMMARY" is displayed in the menu when a trade has not been made for your deposited Pokémon. Choose "TAKE BACK" if you want to bring back the Pokémon.

Seek Pokémons

You can search for Pokémons you want from the Pokémons registered by people. Normally, only three Pokémons are found per search regardless of how many Pokémons are registered by people. However, the number of Pokémons you can look for increases a couple of days after a successful trade, and also after you offer a Pokémons for trade. Enter the conditions of a Pokémons you want to seek.



* Only Pokémons that are already recorded in your Pokédex can be entered as conditions for a GTS search.

Enter the search criteria and select "SEARCH" to find a Pokémons that meets your conditions. If no Pokémons meet your conditions, "None were found" will be shown. If you find a Pokémons, touch the Trainer to check his or her conditions for trading Pokémons, which is displayed on the top screen.

If you have a Pokémons in your party that can meet the conditions, you can trade it. If you do not want to trade, press the B Button to cancel the trade.

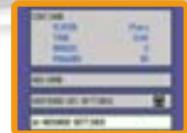
Wii Message Settings

If you select "Wii MESSAGE SETTINGS" and complete the setup, once your Pokémons have traded over the GTS you will receive a Wii message on your Wii™ console (see page 29).

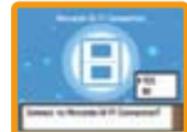


Wii Number Settings

- 1 First, add wfc-mail@nintendo.com to your Wii console's Address Book by selecting "Register" → "Other." Once the address has been entered, return to the Wii Menu Screen.
- 2 From the Start Menu on the Nintendo DS, select "Wii MESSAGE SETTINGS" and you will be shown the "Register Wii Number" screen. Use the + Control Pad to read the instructions.



- 3 Enter your Wii number, and reenter it a second time to proceed to the confirmation screen. Connect to Nintendo WFC to register your Wii number. At the screen to the right, select "YES." A "Registration Code" will be sent to your Wii console. Check your Wii for the Registration Code.



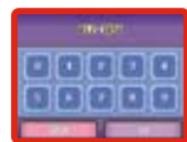
* It may take some time for the Wii message to appear on your Wii Message Board.

* The Parental Control must be deactivated in order for the Registration Code to be sent to your Wii console.

Entering the Registration Code

You will receive a Wii message containing a 7-digit Registration Code. Enter the last 4 digits on the "Enter Registration Code" screen. If there are no errors, your Wii number will be registered.

Example: 012-**3456** — Enter these digits



Protecting Your Wii Number

Once your Wii number has been registered, you will be asked to set a 4-digit Wii number password to protect your Wii number. Enter any 4-digit number you like. Do not forget your password.

* If you give your Game Card to another person or discard it, make sure to delete your Wii number by going to the "Delete Wii Message Settings" screen.

Using Wii Messages

Some settings need to be changed on your Wii. In your Wii console's Internet Settings, WiiConnect24™ must be set to ON. For more information, please see the Wii Settings and Data Management section of your Wii Operations Manual.

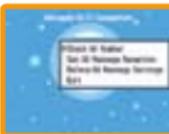
For more information about finding your Wii number, please see the Wii Message Board section of your Wii Operations Manual. When the Registration Code has been registered on your DS, the nickname color will change in your Wii console's Address Book.



Checking Your Wii Number

You can check the Wii number you've registered by going to the "Check Wii Number" screen. Once you've entered your password, your Wii number will be displayed.

* If you've forgotten your password, your Wii number cannot be viewed. If this happens, select "Delete Wii Message Settings" to erase the registered Wii number, and re-register the Wii number from the "Register Wii Number" screen.



Set Wii Message Reception

Select whether or not you would like to be contacted by Wii message once your trade has gone through the GTS. Selecting "YES" will set your Wii message to "Register." Selecting "NO" will set your Wii message to "Don't Register," so the next time you use the GTS you will not receive a Wii message.

Delete Wii Message Settings

Selecting "YES" will erase your Wii number and the password.

Geonet

At Geonet in the Global Terminal, you can view a map of the locations of all the friends you have met around the world. First, register your location on the map. Use the \triangle Control Pad to move up and down, and press the A Button to select.

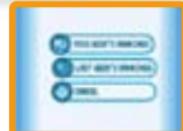
* Once you've completed registration, your location cannot be changed.

Using Geonet, you can view the location information for all the friends you have met around the world. Move the cursor over a point and press the X Button to view the location name.

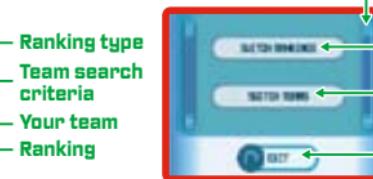
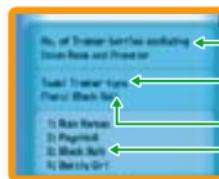


Trainer Rankings *Pokémon Platinum Version Only

You can view rankings of all the Trainers around the world, divided into teams and ranked by different categories. Your personal results will automatically be sent to your team. Face the rankings machine and press the A Button to connect to Nintendo WFC and start up the Vs. Recorder. You can see this week's and last week's results. When you are finished, touch "CANCEL" to exit.



Viewing the Rankings



Slide to scroll up and down through the rankings.

Switch ranking type. Change team search criteria.

Return to the previous screen.

Battle Video *Pokémon Platinum Version Only

Send your own Battle Videos and view other Trainers' Battle Videos. Battle Videos will be assigned a 12-digit number. You can pass this number on to friends so that they can find your Battle Video.

Battle Video Rankings *Pokémon Platinum Version Only

Battle Videos are ranked in order of popularity.

Box Data *Pokémon Platinum Version Only

Show off a PC Box full of Pokémons. Select your favorite wallpaper and arrange your Pokémons according to a favorite theme, and upload your data for all to see. You can also view other Trainers' Box Data.

Dress-Up Data *Pokémon Platinum Version Only

Display Pokémons Dress-Up photos taken on the second floor of Jubilife TV. You can also view other Trainers' Dress-Up Data.

Wi-Fi Plaza *Pokémon Platinum Version Only

The Wi-Fi Plaza is a facility where you can interact with Pokémons from all over the world. You can chat and play Plaza Games, or play with Tap Toys. The Wi-Fi Plaza is a place that you can only play in for a set period of time each time you connect. When closing time approaches, a fireworks display is shown, and you can join a Parade.

Entering the Wi-Fi Plaza and Playing with Tap Toys

Talk to the receptionist at the far left counter in the basement of any Pokémon Center. Once you have successfully connected, you will be taken to the Wi-Fi Plaza.

Upon entering the Wi-Fi Plaza, you will be loaned a Tap Toy. While you are in the Wi-Fi Plaza, your Tap Toy will be displayed on the Touch Screen. Touching the Tap Toy will produce a sound or light effect. You can trade Tap Toys with other Trainers and upgrade your Tap Toy by playing Plaza Games. If you would like to disconnect from the Wi-Fi Plaza before closing time, please exit through the point where you entered the Plaza.



General-Inquiries Counter/Visitor Profiles/Plaza News/Footprint Stamp/Plaza Survey

The general-inquiries counter in the center of the Wi-Fi Plaza can give you information regarding any of the Wi-Fi Plaza features. You can see the location of any of the Pokémons currently in the Wi-Fi Plaza by checking the Visitor Profiles. The Plaza News will show you how much time is left at the Wi-Fi Plaza, how many people are connected, and the latest survey topic. You can stamp your Pokémons' footprints on the footprint panel in either black or white. The Plaza Survey results will be displayed once the closing time of the Wi-Fi Plaza draws near.

Plaza Games

There are three Plaza Games, for two to four players. At the game's entrance, select "JOIN" to join the game and put out an invitation for other players. Once four players have joined, or if at least two players have joined within the time limit, the Plaza Game will start.

Battle Frontier (Play over Nintendo DS Wireless Communications/Nintendo WFC)

The Battle Frontier is only accessible after you have beaten the Elite Four and the Pokémon Champion. It's an area with five facilities for Pokémon Battles, each with its own unique rules. On your own, you can compete in Single or Double Battles, or you can connect with a friend and try a Multi Battle. When you win a battle at the Battle Frontier, you are awarded BP (Battle Points). When you team up with a friend, you can earn even more BP than usual. Collect BP to trade for items or Scratch-Off Cards.

* To do a Multi Battle with a friend over Nintendo WFC, enter the Wi-Fi Club (see page 25) and select the Battle Frontier. Both you and your friend will need to have Pokémon Platinum Version to compete in a Multi Battle this way.

Battle Tower

Select three of your own Pokémons for a Single Battle or four Pokémons for a Double Battle. You can also compete in a Multi Battle by yourself at the Battle Tower. You can connect with Trainers all over the world to battle.

Wi-Fi Battle Room

In this facility, you can battle Trainers over Nintendo Wi-Fi Connection. Beat all seven Trainers in the room to earn BP. If you continue to win, your rank will go up and you'll face tougher Trainers. Aim for the toughest Trainer!

- 1 At the counter, select "CHALLENGE" and select the three Pokémons you'd like to enter.
* Eggs and select Pokémons cannot be entered.
- 2 Connect to Nintendo WFC and select a Battle Room, and then select "YES." Your battle against the Trainers will begin.
- 3 Once the battle is over, you will be asked if you would like to upload the results over Nintendo WFC. If you select "YES," your results will be uploaded and the data will be reflected in the other Trainers you fight from then on. If you select "NO," your results will not be sent.

* You can also compete in Single and Double Battles from the center counter without connecting to Nintendo WFC.

You'll also enjoy exploring the Battle Hall, Battle Factory, Battle Castle, and Battle Arcade!



Nintendo Wi-Fi Connection allows multiple *Pokémon Platinum Version* owners to play together over the Internet—even when separated by long distances.

- To play Nintendo DS games over the Internet, you must first set up the Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) on your Nintendo DS system. Please see the Nintendo Wi-Fi Connection instruction booklet, available at www.nintendo.com/consumer/manuals, if you need directions on setting up your Nintendo DS system.
- To complete Nintendo WFC setup, you will also need access to a PC that has a wireless network device installed (such as a wireless router) and an active broadband or DSL Internet account.
- If you do not have a wireless network device installed on your PC, see the separate Nintendo WFC instruction booklet for more information.
- Nintendo Wi-Fi Connection game play uses more battery power than other game play. You may prefer to use the AC Adapter to prevent running out of power when using Nintendo Wi-Fi Connection.
- You can also play Nintendo WFC compatible games at selected Internet hotspots without additional setup.
- See the Terms of Use Agreement (see pages 35–37) that governs Nintendo Wi-Fi Connection game play and is also available at www.nintendo.com/games/wifi.

* The nickname you use will be seen by others when playing multiplayer games using Nintendo WFC.

* To protect your privacy, do not give out personal information such as last name, phone number, birth date, age, email, school, or home address when communicating with others.

For additional information on Nintendo Wi-Fi Connection, setting up your Nintendo DS, or a list of available Internet hotspots, visit www.nintendo.com/games/wifi (USA, Canada, and Latin America) or call 1-800-895-1672 (USA/Canada only).

TERMS OF USE AGREEMENT

The Nintendo DS System ("DS") comes equipped with the ability for wireless game play through the use of the Nintendo Wi-Fi Connection service and access to the Internet through the use of the Nintendo DS Browser, which must be purchased separately, (collectively the "Service"). Such Service is provided by Nintendo of America Inc., together with its subsidiaries, affiliates, agents, licensors and licensees (collectively, "Nintendo," and sometimes referenced herein by "we" or "our"). Nintendo provides the Service to you subject to the terms of use set forth in this agreement ("Agreement").

PLEASE READ THIS AGREEMENT CAREFULLY BEFORE USING THE SERVICE AND/OR DS. BY USING THE SERVICE AND/OR DS, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THIS AGREEMENT.

The terms of use contained in this Agreement shall apply to you until you no longer use or access the Service, or until your use of the Service is terminated. If at any time you no longer agree to abide by these or any future terms of use, your only recourse is to immediately cease use of the Service. We reserve the right, at our sole discretion, to change, modify, add, or delete portions of this Agreement and to discontinue or modify the Service at any time without further notice. Your continued use of the Service after any such changes, constitutes your acceptance of the new terms of use. It is your responsibility to regularly review this Agreement. You can review the most current version of this Agreement at any time by visiting www.NintendoWiFi.com/terms.

USER CONDUCT

It is important that you do your part to keep the Service a friendly and clean environment. In particular, you may not use the Service to:

- Upload, transmit, or otherwise make available any content that is unlawful, harmful, harassing, or otherwise objectionable;
- harm minors in any way;
- misrepresent your identity or impersonate any person, including the use or attempt to use another's user ID, service or system;
- manipulate identifiers in order to disguise the origin of any content transmitted through the Service;
- upload, post, email, transmit or otherwise make available: (a) any content that you do not have a legal right to make available; (b) any content that infringes any patent, trademark, trade secret, copyright or other proprietary rights of any party; (c) any unsolicited or unauthorized advertising or promotional materials (e.g. "spam"); or (d) any material that contains software viruses or similar code or programs designed to interrupt, destroy or limit the functionality of any computer software or hardware or telecommunications equipment;
- use any portion of the Service for any unlawful purpose;
- engage in any activity that disrupts, diminishes the quality of, interferes with the performance of, or impairs the functionality of, the Services or networks connected to the Service; or
- undertake any other act that we determine to be harmful or disruptive to Nintendo, the Service, any user, or any other third party, as set forth in a revised version of this Agreement.

Further, you agree not to post, reveal or otherwise make available any personal information, such as your real name, birth date, age, location, e-mail address or any other personally identifiable information ("Personal Information"), on or through the Service, as any Personal Information provided by you may be visible to others.

TERMS OF USE AGREEMENT (cont.)

SUBMISSIONS

All User Content posted on, transmitted through, or linked from the Service, whether or not solicited by Nintendo (collectively, "Submissions"), is the sole responsibility of the person from whom such Submissions originated. Nintendo is not obligated: (a) to maintain any Submissions in confidence; (b) to store or maintain the Submissions, electronically or otherwise, (c) to pay any compensation for any Submissions or any use thereof; or (d) to respond to any user in connection with or to use any Submissions. Nintendo shall not be liable for any use or disclosure of any Submissions.

DISCLAIMER OF WARRANTY; LIMITATION OF LIABILITY; INDEMNIFICATION

THE SERVICE AND THE NINTENDO CONTENT, USER CONTENT, DATA OR SOFTWARE AVAILABLE THROUGH IT (COLLECTIVELY, THE "CONTENT") ARE PROVIDED ON AN "AS IS" AND "AS AVAILABLE" BASIS. USE OF THE SERVICE, INCLUDING ALL CONTENT, DISTRIBUTED BY, DOWNLOADED OR ACCESSED FROM OR THROUGH IT, IS AT YOUR SOLE RISK AND NINTENDO ASSUMES NO RESPONSIBILITY FOR THE CONTENT OR YOUR USE OR INABILITY TO USE ANY OF THE FOREGOING. WE DO NOT GUARANTEE THE CONTENT ACCESSIBLE OR TRANSMITTED THROUGH, OR AVAILABLE FOR DOWNLOAD FROM THE SERVICE WILL REMAIN CONFIDENTIAL OR IS OR WILL REMAIN FREE OF INFECTION BY VIRUSES, WORMS, TROJAN HORSES OR OTHER CODE THAT MANIFESTS CONTAMINATING OR DESTRUCTIVE PROPERTIES. TO THE FULLEST EXTENT PERMISSIBLE PURSUANT TO APPLICABLE LAW, NINTENDO DISCLAIMS ALL WARRANTIES OF ANY KIND, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, WITH RESPECT TO THE SERVICE AND ALL CONTENT AVAILABLE THROUGH THE SERVICE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT.

NINTENDO ASSUMES NO RESPONSIBILITY FOR ANY DAMAGES SUFFERED BY A USER, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, LOSS OF DATA FROM DELAYS, NONDELIVERIES OF CONTENT, ERRORS, SYSTEM DOWN TIME, MISDELIVERIES OF CONTENT, NETWORK OR SYSTEM OUTAGES, FILE CORRUPTION, OR SERVICE INTERRUPTIONS CAUSED BY THE NEGLIGENCE OF NINTENDO OR A USER'S OWN ERRORS AND/OR OMISSIONS EXCEPT AS SPECIFICALLY PROVIDED HEREIN. YOU UNDERSTAND AND AGREE THAT YOU WILL BE SOLELY RESPONSIBLE FOR ANY DAMAGE TO YOUR DS OR LOSS OF DATA THAT RESULTS FROM THE DOWNLOAD OF ANY CONTENT.

UNDER NO CIRCUMSTANCES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, NEGLIGENCE, SHALL NINTENDO OR ITS OFFICERS, DIRECTORS, OR EMPLOYEES BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING FROM OR IN CONNECTION WITH THE USE OF OR THE INABILITY TO USE THE SERVICE OR ANY CONTENT CONTAINED THEREON, OR RESULTING FROM UNAUTHORIZED ACCESS TO OR ALTERATION OF YOUR TRANSMISSIONS OR CONTENT THAT IS SENT OR RECEIVED OR NOT SENT OR RECEIVED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO, DAMAGES FOR USE OR OTHER INTANGIBLES, EVEN IF NINTENDO HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

You agree to indemnify, defend and hold harmless Nintendo and its service providers from and against all liabilities, losses, expenses, damages and costs, including reasonable attorneys' fees, arising from: (1) any violation of this Agreement by you; (2) your violation of any rights of a third party; (3) your violation of any applicable law or regulation; (4) information or content that you submit, post, transmit or make available through the Service, or (5) your use of the Service or the DS.

TERMS OF USE AGREEMENT (cont.)

ACCESS TO THIRD PARTY CONTENT

Through your access to the Service, you may obtain, or third parties may provide, access to other World Wide Web resources where you may be able to upload or download content, data or software. Because Nintendo has no control over such sites and resources, we explicitly disclaim any responsibility for the accuracy, content, or availability of information found on such sites or through such resources. We do not make any representations or warranties as to the security of any information (including, without limitation, credit card and other Personal Information) you may provide to any third party, and you hereby irrevocably waive any claim against us with respect to such sites and third-party content.

FRIEND ROSTER

As part of the Service, Nintendo may provide you with access to and use of a friend roster where you may store user IDs provided to you by others ("Friend Roster"). We cannot and do not represent the security of the contents of such Friend Roster from unauthorized third parties. Transfer or disposal of your DS, or failure to safeguard your DS from loss or misuse, may lead to unauthorized access to and use of your Friend Roster. In addition, unauthorized persons may gain access to one or more Friend Rosters that contain your information without your knowledge. Nintendo will not monitor use of or access to individual Friend Rosters and it is your responsibility to monitor your interactions with other users of the Service.

PRIVACY

Nintendo cares about the privacy of its users. By using the Service you agree to our Privacy Policy which is available at www.nintendowifi.com/privacy.

DISCLAIMER OF RESPONSIBILITY FOR USER CONTENT AND SUBMISSIONS

We have the right, but are not obligated, to strictly enforce this Agreement through self-help, active investigation, litigation and prosecution. Nintendo does not warrant, verify or guarantee, and is not liable for, the quality, accuracy or integrity of any User Content or Submissions that you may access. However, we reserve the right to, at our sole discretion, remove, take down, destroy or delete any User Content or Submissions at any time and for any reason. We may access, use and disclose any Submissions or User Content transmitted by you via or in connection with the Service, to the extent permitted by law, in order to comply with the law (e.g., a lawful subpoena); to protect our rights or property, or to protect users of the Service from fraudulent, abusive, or unlawful use of the Service. Any use of the Service in violation of the foregoing is in violation of these terms and may result in, among other things, the termination or suspension of your rights to use the Service.

GENERAL

This Agreement constitutes the entire agreement between you and Nintendo and governs your use of the Service, superseding any prior agreements between you and Nintendo with respect to use of the Service. You also may be subject to additional terms and conditions that may apply when you use affiliate services, third-party content or third-party software. Nintendo's failure to exercise or enforce any right or provision of this Agreement shall not constitute a waiver of such right or provision.

By using the Service, you agree that the laws of the State of Washington, without regard to principles of conflict of laws, will govern this Agreement and any dispute of any sort that might arise between you and Nintendo. If any of the terms of this Agreement shall be deemed invalid, void or for any reason unenforceable, that term shall be deemed severable and shall not affect the validity and enforceability of any remaining terms. Nintendo may terminate this Agreement, or terminate or suspend your access to the Service at any time, with or without cause, with or without notice.

CONTACT US:

Nintendo of America Online Privacy Administrator, 4820 150th Ave NE, Redmond, WA 98052 or visit www.nintendowifi.com.

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

REV-Q

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

Renseignements sur l'entretien et la garantie

REV-Q

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à support.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux.* Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Web, support.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NEGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MÉTIÉRAUX OU DE MAIN-D'OEUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

AVERTISSEMENT : Veuillez lire attentivement le manuel spécifique de précautions compris avec ce produit, avant d'utiliser votre appareil Nintendo®, une carte de jeu ou un accessoire. Il contient des renseignements importants concernant la santé et la sécurité.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ — Veuillez lire attentivement les avertissements suivants avant que vous ou votre enfant ne jouiez à des jeux vidéo.

Avertissement - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous avez été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

convulsions	tics oculaires ou musculaires	perte de conscience
troubles de la vue	mouvements involontaires	désorientation
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

Avertissement - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 9 pouces (22,9 cm) d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS, avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le manufacturier du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures corporelles ou des dommages matériels.

Avertissement - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Quand vous utilisez le stylet, ne le serrez pas trop fort et n'appuyez pas excessivement sur l'écran, ce qui peut causer fatigue et inconfort.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.

Avertissement - Écoulement de l'acide de la batterie

Le Nintendo DS contient une batterie au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la batterie ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la batterie, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l'aire contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin. Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la batterie.
- Ne disposez jamais d'une batterie dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la batterie, ne causez pas de court-circuit en y touchant avec un objet métallique.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la batterie.

Renseignements légaux importants

REV-E

Ce jeu de Nintendo n'est pas conçu pour une utilisation avec des appareils non autorisés. L'utilisation de tels appareils annulera votre garantie de produit Nintendo. La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

Nintendo n'agit pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau officiel de Nintendo.



CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEUX VIDÉO NINTENDO DS^{MC}.



BESOIN D'AIDE POUR JOUER ?

Des conseils enregistrés sont disponibles sur la Power Line de Nintendo au 425 885-7529. Ce pourrait être un appel interurbain, alors veuillez demander la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

Si l'information que vous recherchez n'est pas offerte sur la Power Line, vous pouvez utiliser votre moteur de recherche préféré sur Internet pour trouver des conseils du jeu auquel vous jouez. Quelques mots utiles à inclure dans votre recherche, ainsi que le nom du jeu, sont : « FAQ », « Foire aux questions », « codes » et « conseils ».

The Pokémon Company

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo. All rights reserved.

TABLE DES MATIÈRES

Début de vos aventures	43	Articles divers	53
But du jeu	44	Migrer des Pokémons à partir	
Commandes principales	45	du GBA	56
Commencer une partie	46	Insignes et chefs de gymnase ..	57
L'écran du menu	47	Modes de jeu	
Au sujet des combats	49	en communication	58
Attraper des Pokémons	51	Communication DS sans fil	58
Élever un Pokémons	51	Connexion Wi-Fi Nintendo	63
Bâtiments de la ville	52	Battle Frontier	73

Voici la version Platinum de Pokémons, une extension des versions Diamond et Pearl, qui contient des nouveaux éléments d'histoire et des fonctions de jeu améliorées, notamment différents types de Pokémons. Elle peut communiquer avec les versions Diamond et Pearl et avec Pokémons Battle Revolution grâce à la communication DS sans fil. Elle peut également être jumelée aux versions Ruby, Sapphire, FireRed, LeafGreen et Emerald de Pokémons à l'aide de la fonction de double fente de la console Nintendo DS. En revanche, elle ne peut communiquer avec les versions Red, Blue, Yellow, Gold, Silver et Crystal. Le produit N'est PAS compatible avec les versions Stadium et Stadium 2 pour Nintendo 64, ni avec les versions Colosseum, XD et Box pour Nintendo GameCube.

* Il n'est pas non plus compatible avec Battle e-Cards ni avec le jeu My Pokémons Ranch de WiWare.

* La fonction de double fente n'existe que sur les consoles Nintendo DS et Nintendo DS Lite.

DÉBUT DE VOS AVENTURES

Il s'agit d'un monde où vivent des créatures appelées Pokémons. Depuis des siècles, les humains et les Pokémons vivent, travaillent et jouent en harmonie. Néanmoins, nombreux mystères les entourant ne sont toujours pas élucidés. C'est la raison pour laquelle beaucoup de scientifiques, comme le professeur Rowan, de Sandgem, se consacrent à l'étude des Pokémons.

Un jour, vous et votre ami décidez de vous rendre dans la ville voisine de Sandgem. Vous prévoyez demander au célèbre professeur Rowan de vous donner à chacun un Pokémon. Toutefois, à l'extérieur de votre ville, la végétation se compose d'herbes folles dans lesquelles vivent les Pokémon. Vous savez tous les deux qu'il est dangereux de marcher dans ces herbes folles sans un Pokémon pour assurer votre protection, mais votre ami vous dit qu'il a un plan qui vous protégera tous les deux.

* Dans la version Platinum, vous pouvez choisir le sexe du personnage. Qu'il soit masculin ou féminin, le sexe n'a aucune incidence sur l'histoire. Cependant, il est conseillé de choisir un personnage de votre sexe.

* La version Platinum utilise la fonction horloge de la console Nintendo DS. Par conséquent, ne changez pas de console Nintendo DS ni l'heure de cette dernière, sinon vous modifierez de nombreuses caractéristiques du jeu, comme la poussée des baies, le tirage au sort des numéros porte-bonheur, les massages et le Parc d'amis.

BUT DU JEU

La région appelée Sinnoh regorge de bizarries et de merveilles. Les aventures que vous vivrez vous permettront de devenir un entraîneur à mystères et de rencontrer une foule de personnes. Ce n'est qu'avec l'aide d'amis et la collaboration de vos Pokémons que vous arriverez au bout de cette aventure qui demande de l'audace.

© Capturez de nombreux Pokémon différents!

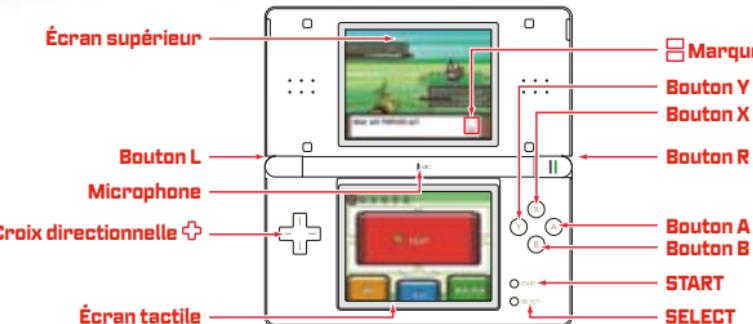
L'un des principaux objectifs consiste à remplir votre Pokédex en collectionnant un grand nombre de Pokémon différents. Lorsque vous capturez un Pokémon, ses caractéristiques sont automatiquement enregistrées dans votre Pokédex. De temps en temps, rendez visite au professeur Rowan pour que celui-ci évalue l'état d'avancement de votre Pokédex.

* Pour être en mesure de capturer tous les Pokémon de la région de Sinnoh et de compléter votre Pokédex, vous devez faire des échanges avec les versions Diamond, Pearl et autres. Travaillez de concert avec vos amis pour remplir votre Pokédex le plus possible.

 Devenez le meilleur entraîneur de tous les temps!

Un autre objectif du jeu consiste à perfectionner vos talents d'entraîneur de Pokémons. Au cours de vos aventures, vous serez amené à combattre des Pokémons sauvages ainsi que d'autres entraîneurs. Ces deux types de combat vous aideront, vous et votre Pokémon, à devenir plus forts. Dans la région de Sinnoh, il y a également des gymnases pour Pokémons qui sont dirigés par des entraîneurs chevronnés appelés chefs de gymnase. Seuls ceux qui parviennent à vaincre les chefs de gymnase sont considérés comme de vrais entraîneurs. La bataille ne sera pas facile, si bien que vous devrez faire preuve de bravoure et vous lancer dans le combat à corps perdu!

COMMANDES PRINCIPALES



* Si vous rabattez le couvercle de votre Nintendo DS durant la partie, il entrera automatiquement en mode veille. Rouvrez le couvercle du DS pour mettre fin au mode veille et pour continuer la partie.

La croix directionnelle + ... Se déplacer sur le terrain ou déplacer le curseur sur les écrans du menu.

Bouton A Choisir un commandement, parler à une personne en face de vous ou faire défiler le texte.

Bouton B Retourner à l'écran précédent ou annuler un commandement

* Si vous avez les Running Shoes (souliers de course), vous pouvez courir en maintenant enfoncé le bouton B.

Bouton XOuvrir le menu (reportez-vous à la page 47)

Bouton X Utilisez un article clé que vous avez enregistré (voir page 54).

Bouton L ou RPasser d'une sélection à l'autre lorsque c'est possible [ne fonctionne pas si le mode bouton est réglé à L=A].

Démarrez le jeu, déplacer le curseur ou quitter la machine à sous.

SEFFECT Organise ou changer les articles

Marque  Le carré du haut représente l'écran supérieur tandis que le carré du bas représente l'écran tactile. Lorsque le carré rouge est affiché, portez une attention à l'écran tactile. Lorsque le carré bleu est affiché, portez une attention à l'écran supérieur.

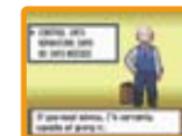
L'écran tactile est utilisé à divers moments au cours de l'aventure. Lorsque l'écran tactile est activé, touchez les icônes ou faites-les glisser en fonction de la situation qui se présente. Dans le présent mode d'emploi, un cadre **orange** entoure l'écran supérieur et un cadre **rouge**, l'écran tactile.

COMMENCER UNE PARTIE

- Assurez-vous que votre console Nintendo DS est éteinte avant d'insérer la carte de jeu Pokémons Platinum fermement dans la fente de jeu de la console Nintendo DS. Enfoncez la carte de jeu jusqu'à ce que vous entendiez un « clic ».
- Lorsque vous allumez le DS, l'écran d'avertissement sur la santé et sécurité s'affiche. Une fois que vous avez lu et compris le contenu du message d'avertissement, touchez l'écran tactile pour continuer.
- Touchez le panneau Pokémons Platinum sur l'écran du menu DS pour commencer une partie.
- * Si le mode de démarrage de votre console Nintendo DS est réglé sur automatique, cette dernière étape ne sera pas requise. Pour plus de détails, référez-vous au mode d'emploi du Nintendo DS inclus avec votre console DS.
- Appuyez sur le bouton A ou START sur l'écran titre pour commencer une partie.

Commencer une nouvelle partie

Tout d'abord, le professeur Rowan vous expliquera le jeu. Lorsque vous avez terminé la lecture, choisissez « NO INFO NEEDED » (PAS BESOIN D'INFO) et appuyez sur le bouton A.



* Une seule partie peut être sauvegardée à la fois [un seul personnage principal]. Si vous choisissez « NEW GAME » et que vous avez déjà une partie sauvegardée, vous ne pourrez pas faire une sauvegarde. Vous devrez effacer une partie sauvegardée si vous voulez recommencer la partie à partir du début (voir page 47).

Choisissez le nom et le sexe de votre personnage

Choisissez le sexe. Utilisez la croix directionnelle pour mettre le sexe en surbrillance, puis appuyez sur le bouton A pour le sélectionner. Entrez le nom. Pour ce faire, touchez la lettre sur l'écran tactile ou utilisez la croix directionnelle \leftrightarrow pour mettre une lettre en surbrillance, puis appuyez sur le bouton A. Si vous faites une erreur, touchez « BACK » ou appuyez sur le bouton B pour reculer d'une lettre. Une fois le nom entré, choisissez « OK » pour commencer votre aventure!

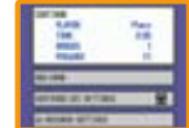
* Afin de protéger vos renseignements personnels, n'indiquez pas de renseignements comme votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre date de naissance, votre âge, votre établissement scolaire, votre adresse électronique ou votre adresse postale lorsque vous communiquez avec d'autres personnes ou n'utilisez ces renseignements que là où ils ne peuvent être vus par d'autres personnes.

* N'oubliez pas que votre sexe et votre nom ne pourront plus être modifiés par la suite.

Continuer

Continuez de jouer depuis le dernier endroit que vous avez sauvegardé (voir page 48).

* L'option « CONTINUE » [CONTINUER] sera ajoutée au menu de départ après avoir sauvegardé la partie. Vous pouvez sauvegarder la partie en choisissant « SAVE » sur l'écran du menu (voir page 48).



Effacer une partie sauvegardée

Pour effacer une partie sauvegardée, rendez-vous à l'écran titre. Ensuite, appuyez sur la croix directionnelle, SELECT et le bouton B en même temps. Une fois effacée, une partie sauvegardée NE peut PLUS être récupérée. Faites attention lorsque vous effacez une partie sauvegardée. (Tous les Pokémons et les articles s'effaceront.)

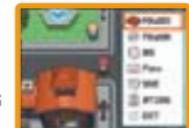
L'ÉCRAN DU MENU

Appuyez sur le bouton X pour faire afficher l'écran du menu.

* À mesure que vous progresserez dans l'aventure, des options viendront s'ajouter sur l'écran du menu.

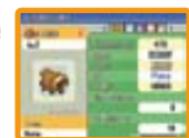
Pokédex

C'est l'endroit où sont enregistrés tous les renseignements sur les Pokémons que vous voyez et que vous capturez. Utilisez l'écran tactile ou la croix directionnelle \leftrightarrow pour gérer votre Pokédex. La fonction « SEARCH POKÉMON » vous permet de rechercher un Pokémon par son nom ou par son numéro. En plus de pouvoir examiner les données d'un Pokémon, vous avez également la possibilité d'entendre son cri, de savoir où il vit et de connaître la différence de taille entre lui et vous.



Pokémon

Visualisez les renseignements concernant les Pokémons de votre groupe ou modifiez l'ordre des Pokémons. Utilisez la croix directionnelle \leftrightarrow pour mettre un Pokémon en surbrillance, et appuyez sur le bouton A pour vérifier le résumé d'un Pokémon, ou passer la commande d'un Pokémon de votre partie. Si un Pokémon a appris à se cacher (voir page S4), il peut être sélectionné pour être utilisé ici.



© Sac

Vous pouvez vous en servir pour conserver vos articles. Ceux-ci sont répartis automatiquement dans votre sac. Touchez l'écran tactile ou appuyez sur le bouton gauche ou droit de la croix directionnelle \pm pour passer d'un écran à l'autre.

Ranger les articles dans le sac

Ouvrez votre sac, placez le curseur sur l'article que vous voulez déplacer, puis appuyez sur **SELECT**. Placez ensuite le curseur à l'endroit où vous voulez mettre l'article, puis appuyez sur **SELECT** ou sur le bouton A. Il est impossible de déplacer un article dans une poche différente.

© Votre nom (carte d'entraîneur)

Consultez votre carte d'entraîneur. Au recto figurent des renseignements comme votre numéro d'identification, l'argent que vous possédez, le nombre de Pokémons que vous avez vus ainsi que le temps que vous avez passé à jouer. En appuyant sur le bouton A, vous pouvez également voir le verso de la carte. Lorsque vous aurez effectué des échanges ou pris part à des combats, vous pourrez afficher le nombre d'échanges de Pokémons avec vos amis ainsi que votre fiche de combats. Vous pourrez aussi voir combien de chefs de gymnase vous avez vaincus ainsi que les insignes que vous aurez obtenus, en touchant l'écran tactile.

© Sauvegarder

Vous pouvez sauvegarder une partie quand bon vous semble, sauf pendant un combat ou un concours. En sélectionnant l'option « CONTINUE » du menu principal, vous pouvez poursuivre une partie à l'endroit où vous l'avez sauvegardée [reportez-vous à la page 47].



* N'éteignez pas la console Nintendo DS et ne retirez pas la carte de jeu tant que le processus de sauvegarde n'est pas terminé.

* Avertissement : si vous sélectionnez l'option « NEW GAME » (NOUVELLE PARTIE) et que vous avez déjà sauvegardé une partie, vous ne pourrez pas faire une autre sauvegarde [reportez-vous à la page 47].

© Options et Sortie

Vous pouvez changer certains paramètres du jeu, comme la vitesse de défilement du texte et le style de combat. Appuyez sur les boutons du haut et du bas de la croix directionnelle \pm pour sélectionner un paramètre, puis sur les boutons de la gauche et de la droite pour le modifier. Après avoir modifié un paramètre, sélectionnez l'option « CLOSE » (FERMER) au bas du menu, puis, à l'aide du bouton A, l'option « YES » pour enregistrer les modifications. Sélectionnez l'option « NO » pour annuler les modifications.

* Si le paramètre Battle Animations (Animation des combats) est à « OFF » (DÉSACTIVÉ), les actions des Pokémons durant les combats ne seront indiquées sur l'écran que sous la forme d'un texte.

Appuyez sur le bouton X ou sur le bouton B pour fermer l'écran du menu.

AU SUJET DES COMBATS

Il y a deux sortes de combats. L'un où vous combattez des Pokémons sauvages et l'autre où vous combattez d'autres entraîneurs de Pokémons. Lorsque le combat commence, le Pokémon à la gauche de votre groupe de Pokémons apparaîtra en premier. Si vous gagnez le combat, tous les Pokémons ayant participé au combat recevront une portion des points d'expérience [reportez-vous à la page 51]. Toutefois, si tous les Pokémons s'évanouissent, vous perdrez le combat, de l'argent et vous retournez au dernier Pokémon Center que vous avez utilisé.

© Combattre les Pokémons sauvages et les entraîneurs de Pokémons

Lorsque vous traversez des endroits où vivent les Pokémons, comme des grottes ou des zones herbeuses, vous risquez de vous faire attaquer par des Pokémons sauvages. Lorsque cela arrive, vous pouvez utiliser une Poké Ball (ou un autre type de balle) pour les capturer [reportez-vous à la page 53].

Si vos yeux croisent ceux d'un entraîneur ou que vous marchez en face de lui, ce dernier vous mettra au défi de le combattre. Vous ne pouvez échapper à un combat contre un entraîneur de Pokémons. Le combat se poursuivra jusqu'à ce que l'un de vous deux perde tous ses Pokémons. Si vous êtes victorieux, vous obtiendrez en récompense un prix en argent.

* Vous ne pouvez pas capturer le Pokémon d'un adversaire.

Pendant un combat contre un entraîneur, le nombre de Pokémons que chacun de vous possédez sera indiqué par un symbole

© L'écran de combat

Sexe du Pokémon de l'adversaire

Nom du Pokémon de l'adversaire

Les Pokémons que vous avez attrapés auront le symbole

HP du Pokémon de l'adversaire

Niveau du Pokémon de l'adversaire

Nom du Pokémon

Sexe du Pokémon

Niveau du Pokémon

HP du Pokémon

Points d'expérience



HP Santé des Pokémons. Lorsque son HP (points de vie, ou PV) atteint 0, le Pokémon s'évanouit et ne peut plus combattre.

Points d'expérience ... Indiquent les points d'expérience concernant le niveau actuel. Lorsque la jauge atteint son maximum, le niveau des Pokémons augmente [reportez-vous à la page 51].

Votre groupe de Pokémons



Pokémon du groupe adverse [pas affiché pendant un combat contre un Pokémon sauvage]

Fight (Combattre) .. Afficher les capacités des Pokémons. En choisir une pour attaquer. Chaque capacité peut être utilisée un certain nombre de fois. Lorsque PP arrive à 0, le Pokémon ne peut plus utiliser la capacité.

Bag (Sac) Ouvrir votre sac. Des articles utiles sont à votre disposition.

Run (Courir) Tentative d'échapper à un combat. Vous ne pouvez pas échapper à un combat contre un entraîneur.

Pokémon Changer de Pokémon ou consulter la fiche récapitulative d'un Pokémon.

 Repérer les Poké Balls qui vibrent parce qu'elles contiennent des Pokémons qui sont sur le point de monter à un niveau supérieur.

④ Pokémon (changer de Pokémon)

Touchez « POKÉMON » ou choisissez « POKÉMON » en utilisant la croix directionnelle  et en appuyant sur le bouton A. Sur l'écran suivant, choisissez le Pokémon que vous voulez changer. Ensuite, confirmez votre choix en sélectionnant « SHIFT ».

⑤ Lorsque l'état est altéré

Lorsque votre Pokémon est attaqué et blessé par un adversaire, son état peut en être altéré. Toutefois, vous pouvez utiliser vos articles pour aider votre Pokémon à guérir. Ou encore, vous pouvez l'emmener au Pokémon Center, là où il guérira totalement.

Poison Cela réduit graduellement le HP d'un Pokémon pendant un combat. Si la propagation du poison n'est pas arrêtée, le HP continue de diminuer, même après la fin du combat.

* Lorsqu'un Pokémon est empoisonné, l'écran tremble et un son se fait entendre.

Confuse (Confus) Si, pendant un combat, un Pokémon confus utilise une capacité, il risque de s'attaquer lui-même. Le Pokémon guérira quand il retournera à sa Poké Ball.

Faint (Évanouissement) Quand le HP d'un Pokémon atteint 0, le Pokémon s'évanouit et ne peut plus combattre.

Il existe d'autres problèmes d'état comme la **Paralyze (Paralysie)**, la **Sleep (Sommeil)**, les **Frozen (Engelures)**, les **Burn (Brûlures)** et plusieurs autres.

ATTRAPER DES POKÉMON

Vous pouvez attraper un Pokémon sauvage avec les Poké Balls [reportez-vous à la page 53]. Pendant un combat, touchez « BAG » ou sélectionnez-le avec la croix directionnelle  en appuyant sur A. Ensuite, choisissez « POKÉ BALLS ». Choisissez la Poké Ball que vous voulez utiliser et lancez-la sur le Pokémon pour essayer de l'attraper. Après avoir attrapé le Pokémon, vous pouvez lui donner un surnom.

* Si votre groupe de Pokémons est complet avec six Pokémons, le nouveau Pokémon sera automatiquement transféré au PC de quelqu'un [le système de stockage de Pokémons].

⑥ Où trouver les Pokémons

Les Pokémons habitent dans les cavernes et les aires couvertes d'herbe haute. Certains Pokémons sortent seulement le matin ou tard le soir. Les Pokémons de type Water [Eau] peuvent apparaître lorsque vous traversez un lac ou un océan en utilisant le HM Surf. Vous pouvez aussi utiliser la Fishing Rod [Canne à pêche] au bord de l'eau ou lorsque vous traversez l'eau, afin d'attraper un Pokémon. Appuyez sur le bouton A lorsque « ! » apparaît.

Trucs pour attraper des Pokémons

Vous devez d'abord affaiblir le Pokémon en l'attaquant jusqu'à ce que son HP soit bas. Il sera plus facile d'attraper le Pokémon si vous l'endormez, l'empoisonnez, etc.

ÉLEVER UN POKÉMON

⑦ Points d'expérience

Lorsque vous remportez un combat, le Pokémon qui a pris part au combat reçoit des points d'expérience. Quand la jauge des points d'expérience atteint son niveau maximum, le niveau du Pokémon augmente. Dans un tel cas, les statistiques du Pokémon augmentent et celui-ci peut apprendre plus tard une nouvelle capacité.

Conseils sur la manière d'élever un Pokémon

Placez le Pokémon dont vous voulez hausser le niveau dans le premier emplacement de votre groupe de Pokémons. Passez à un autre Pokémon aussitôt que vous commencez un combat. Dans la mesure où vous sortez victorieux du combat, même le Pokémon qui n'y a pas pris part recevra une partie des points d'expérience. En répétant ces étapes, vous pouvez hausser progressivement le niveau d'un Pokémon faible.

⑧ Evolution des Pokémons

Certains Pokémons évoluent et changent de forme à mesure qu'ils grandissent. Quand son niveau augmente, un Pokémon peut évoluer grâce à l'utilisation de certains articles, s'il est échangé [reportez-vous à la page 59], etc.

Un œuf de Pokémons

Si vous laissez un couple de Pokémons dans une garderie que vous rencontrez pendant votre voyage, il n'est pas impossible que vous trouviez un œuf à votre retour. Si vous les gardez dans votre groupe suffisamment longtemps, les œufs écloront.

BÂTIMENTS DE LA VILLE

Dans la région de Sinnoh, il existe différentes sortes de bâtiments et de maisons. Lorsque vous vous déplacez, assurez-vous de bien tout vérifier et de communiquer avec tous ceux que vous rencontrez. Vous obtiendrez ainsi de précieux renseignements.

Pokémon Center (PC)

Dans ces centres, vos Pokémons blessés seront soignés gratuitement. Vous pouvez également utiliser le PC ici. Pour un entraîneur de Pokémons, un Pokémons Center est l'endroit le plus utile qui soit!

* Vous pouvez communiquer avec vos amis lorsque vous êtes dans des Pokémons Center 2F et 8F (reportez-vous à la page 58).



Guérir vos Pokémons et utilisation des PC

Confiez vos Pokémons à la dame qui se trouve derrière le comptoir pour qu'ils récupèrent complètement leur HP et leur PP. De plus, vos Pokémons qui se sont évanouis, qui ont été empoisonnés, etc., récupéreront complètement.

Grâce à un PC, vous pouvez déposer ou retirer les Pokémons que vous avez capturés. Vous pouvez aussi y stocker du courrier, y modifier la Ball Capsule ou demander au professeur Rowan d'évaluer votre Pokédex.

* Des PC peuvent aussi se trouver dans les bâtiments proches d'un Poké Center.

Poké Mart

Vous pourrez y acheter des articles qui vous aideront dans votre aventure. D'une ville à l'autre, les Poké Mart peuvent vendre des articles différents. En outre, le nombre d'insignes que vous avez en votre possession a une incidence sur ce que vous pouvez acheter.

Super concours

Le Super concours Pokémons a lieu quelque part dans la région de Sinnoh. Les Pokémons peuvent prendre part au concours à l'aide de leurs charmes. Il existe cinq catégories : Désinvolture, Beauté, etc. Vos Pokémons participeront à trois types de concours : Arts visuels, Danse et Théâtre. Vous pouvez même concourir contre des amis grâce à la communication DS sans fil (reportez-vous à la page 62).

Battle Frontier

Une fois que vous avez vaincu l'Elite Four et le champion des Pokémons, vous pouvez vous rendre à la Battle Frontier, un endroit où ont lieu des combats de Pokémons. Vous pouvez aussi vous battre avec des amis à la Battle Frontier grâce à la communication DS sans fil (reportez-vous à la page 73).

ARTICLES DIVERS

Dans la région de Sinnoh, il existe différents types d'articles. Pendant votre voyage, vous devrez les trouver ou les acheter dans des magasins.

Articles

Les articles peuvent améliorer les statistiques des Pokémons, faciliter leur évolution ou avoir les propriétés ci-dessous.

Repel (Répulsif) Empêche les Pokémons sauvages faibles d'attaquer dans un rayon de 100 pas.

Médicament

Ces articles guérissent les Pokémons.

Potion Redonne la valeur 20 au HP d'un Pokémons.

Antidote Guérit un Pokémons empoisonné.

Poké Balls

Elles sont indispensables pour capturer les Pokémons. Selon le genre de Pokémons rencontré, utilisez les différents types de Poké Balls pour accroître vos chances de les capturer.

Poké Ball Permet d'attraper des Pokémons sauvages.

Machines techniques et machines cachées

Tout comme les machines techniques, les machines cachées permettent à vos Pokémons d'apprendre de nouvelles capacités. Alors qu'une machine technique ne peut servir qu'une seule fois, vous pouvez employer une machine cachée aussi souvent que vous le souhaitez. Les capacités que les Pokémons seront en mesure d'apprendre dépendent de la famille à laquelle appartient le Pokémons.

Certaines capacités peuvent aussi bien servir pendant un combat que sur le terrain. Elles peuvent même être utilisées sur le terrain lorsqu'un Pokémons qui a appris la capacité s'est évanoui. Il est à noter que les capacités des machines cachées ne peuvent pas être utilisées sur le terrain tant que vous n'avez pas obtenu certains insignes de gymnasie.

Capacités cachées

Cut (Couper) Abat instantanément des arbres pour couper la route.

Fly (Voler) Vous ramène sur-le-champ dans la ville où vous étiez précédemment.

Capacités

Flash (Faisceau de lumière) .. Éclaire des grottes sombres.

berries (Baies)

Les baies peuvent être tenues par les Pokémon ou servir à faire des Poffins. Le ramassage des baies fait disparaître la plante, mais vous pouvez semer les baies pour faire pousser de nouvelles plantes.

Oran Berry (Baie d'Oran) ... Quand un Pokémon est en possession de cette baie, il peut s'en servir pendant un combat pour renouveler son HP.

Poffins

Les Poffins sont des friandises qui améliorent la condition d'un Pokémon. À un niveau plus élevé, Poffin augmente plus l'état. Si sa condition est haute, un Pokémon bénéficiera d'une meilleure cote dans un concours (reportez-vous à la page 52). Avant de pouvoir faire des Poffins, vous avez besoin d'un moule à Poffins, que vous obtiendrez au cours de votre voyage.

Commencez par sélectionner la baie à mettre dans un Poffin, puis touchez l'écran tactile pour mélanger le contenu du chaudron dans le sens de la flèche. Au début, le fait de mélanger trop vite aura pour effet de faire déborder la pâte. Par la suite, le fait de mélanger trop lentement aura pour effet de faire brûler le Poffin. Évidemment, moins vous ferez déborder la pâte et brûler un Poffin, mieux cela vaudra. Comme chaque Pokémon a son Poffin favori, donnez à votre Pokémon diverses sortes de Poffins.

Mail (Courrier)

Faites tenir votre courrier par votre Pokémon. Pour échanger des lettres, échangez les Pokémon porteurs de courrier avec vos amis.

Air Mail (Courrier-avion) Article de papeterie comprenant des lettres avec motifs en couleur.

Battle Items (Articles de combat)

Articles qui peuvent servir à vous donner le dessus dans un combat.

X Attack (Attaque X) Haussé les statistiques d'attaque d'un Pokémon pendant un combat.

Key Items (Articles essentiels)

Certains articles jouent un rôle de premier plan dans votre aventure. Certains de ces articles peuvent être obtenus en cours de route.

Pal Pad (Centre d'amis) Voyez les amis avec qui vous avez combattu ou échangé quelque chose (reportez-vous à la page 64).

Town Map (Carte régionale) Carte de la région de Sinnoh.

Fashion Case (Trousse à la mode) Pour ranger les accessoires des Pokémon.

Explorer Kit (Trousse d'exploration) Donne accès à ce qui se trouve sous la surface [reportez-vous à la page 61].

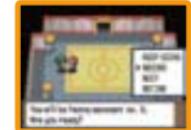
Vs. Recorder Enregistre vos combats.

Vs. Recorder (Enregistreur)

Enregistre les combats que vous livrez avec vos amis à l'aide de la Connexion Wi-Fi Nintendo ou dans la Battle Frontier (reportez-vous à la page 73). Vous pouvez faire étalage de vos faits de guerre en montrant vos vidéos de combat aux autres entraîneurs. Pour ce faire, visitez le coin des Battle Video situé au 3e étage du Global Terminal (reportez-vous à la page 66).

* Vous ne pouvez conserver qu'une seule Battle Video à la fois. Si vous sauvegardez une Battle Video, vous écrasez la précédente. Par conséquent, utilisez cette fonction avec prudence. En revanche, vous pouvez sauvegarder jusqu'à trois Battle Video des autres entraîneurs.

* Pour jouer en ligne, il est nécessaire de disposer d'un routeur sans fil et d'un accès à Internet haute vitesse.



Sauvegarder une Battle Video d'un combat livré contre un ami

Après avoir combattu contre un ami, vous verrez s'afficher le message « Press the A Button to save a Battle Video of this battle » (Appuyez sur le bouton A pour sauvegarder une vidéo du combat). Appuyez sur le bouton A pour sauvegarder la Battle Video dans votre Vs. Recorder.

Sauvegarder une Battle Video d'un combat mené dans Battle Frontier

À l'issue du combat, vous verrez l'écran s'afficher à droite. Sélectionnez « RECORD », puis « YES » pour sauvegarder la Battle Video.

Regarder les Battle Video sauvegardées

Sélectionnez le Vs. Recorder dans la poche KEY ITEMS (ARTICLES ESSENTIELS). Touchez l'écran tactile, puis, lorsque vous voyez l'écran à droite, touchez « MY VIDEO » (MA VIDÉO) pour regarder votre vidéo de combat ou touchez « OTHER VIDEOS » (OTHER VIDÉOS) pour regarder celles des autres entraîneurs que vous avez sauvegardées en allant dans Global Terminal (reportez-vous à la page 71). Touchez ensuite le bouton ▶ pour démarrer la lecture de la vidéo.



Effacer des enregistrements

Efface les Battle Video que vous avez sauvegardées. Pour ce faire, sélectionnez la vidéo que vous souhaitez effacer, puis touchez « YES ».

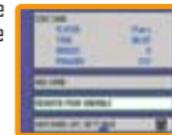
MIGRER DES POKÉMON À PARTIR DU GBA

Vous pouvez migrer les Pokémon capturés à l'aide des versions Ruby, Sapphire, Emerald, FireRed et LeafGreen du jeu *Pokémon Game Boy Advance* (collectivement appelées plus bas *Série Pokémon GBA*) dans la version *Platinum*. Les Pokémon migrés sont placés dans le *Pal Park*. Vous pourrez les capturer à cet endroit.

* Dans la version *Platinum*, vous aurez besoin d'obtenir le *National Pokédex* pour migrer un Pokémon. Pour y arriver, assurez-vous de bien voir tous les Pokémon énumérés dans le *Sinnoh Pokédex*.

Comment migrer votre Pokémon GBA

1 Assurez-vous que votre *Nintendo DS* est éteint. Insérez une carte de jeu *Pokémon Platinum* dans la fente pour carte de jeu à l'arrière de votre console et poussez-la jusqu'à ce que vous entendiez un « clic ». Ensuite, insérez la cartouche de jeu *GBA* de la série *Pokémon* dans la fente de cartouche de jeu du *Nintendo DS* et poussez-la jusqu'à ce que vous entendiez un « clic ».



2 Touchez le panneau *Pokémon Platinum* sur l'écran du menu *DS* pour commencer une partie.

3 Choisissez « MIGRATE FROM [NOM DE LA VERSION] » sur l'écran titre.

* L'écran à droite indique quand la version *Pokémon Emerald* est utilisée.

4 Touchez « YES » quand on vous demande si vous souhaitez migrer un Pokémon à partir de la cartouche de jeu (nom de la version) de [votre nom]. Pour terminer la migration, touchez « YES » lorsque vous voyez s'afficher le message « *Pokémon CANNOT be returned to the Game Boy Advance Game Pak. Make Pokémon migrate to the Pokémon Platinum Game Card?* » (Une fois migrés, les Pokémon NE peuvent PLUS être replacés dans la cartouche de jeu *Game Boy Advance*. Souhaitez-vous vraiment migrer le Pokémon sur la carte DS *Pokémon Platinum*?)

5 Les Pokémon que vous pouvez migrer seront affichés. Touchez un Pokémon pour le choisir et touchez-le à nouveau pour annuler votre choix. Vous pouvez seulement migrer six Pokémon par jour (24 heures) par carte de jeu. Le jeu procédera automatiquement une fois que vous aurez choisi six Pokémon à migrer.



6 Si vous touchez « YES », le Pokémon migrera vers *Pokémon Platinum*, comme le montre l'écran de droite. Si vous touchez « NO », vous annulerez le processus de migration. Après avoir choisi « YES », redémarrez le jeu et visitez le *Pal Park* pour voir le Pokémon que vous avez migré.

* Les Pokémon qui détiennent du courrier ou qui ont appris une capacité cachée ne peuvent pas migrer.
* Les Pokémon migrés sont supprimés de la cartouche de jeu *GBA* de la série *Pokémon*. Soyez prudent. Une fois qu'un Pokémon a migré, il ne peut plus retourner sur la cartouche de jeu originale *GBA* de la série *Pokémon*.

7 Le *Pal Park* offre une compétition pour voir la vitesse à laquelle vous pouvez attraper six Pokémon. On vous donne six *Park Balls* avant de commencer la compétition. Les Pokémon migrés apparaîtront au *Pal Park*. Lancez vos *Park Balls* pour attraper six Pokémon. Votre résultat dépendra du temps qu'il vous aura fallu pour attraper les six Pokémon.

* Un nouveau Pokémon ne peut pas migrer avant que vous ayez terminé d'attraper les six Pokémon qui sont déjà dans le *Pal Park*.

Il est impossible de migrer plus de six Pokémon par jour.

Lorsque vous voyez s'afficher le message « *Pokémon cannot be made to migrate for 24 hours* », vous ne pouvez plus migrer de Pokémon avant 24 heures, même si vous modifiez les paramètres de l'horloge de la console *Nintendo DS* ou si vous essayez de continuer le jeu *Pokémon Platinum* sur une autre console. Lorsque vous voyez l'écran affiché à droite, sélectionnez « *YES* » et attendez 24 heures.



INSIGNES ET CHEFS DE GYMNASE

Il y a un chef dans chacun des gymnases pour Pokémon. Si vous réussissez à vaincre un chef de gymnase, vous recevrez un insigne officiel de la ligue des Pokémon comme preuve de votre impressionnante victoire. Le fait de porter cet insigne vous permettra d'utiliser sur le terrain des capacités cachées qu'il vous aurait été impossible d'utiliser auparavant, même si votre Pokémon les avait apprises. Le nombre d'insignes que vous obtenez détermine à quel niveau appartiennent les Pokémon échangés qui obéiront à vos ordres.

0jusqu'au niveau 10 1jusqu'au niveau 30 2jusqu'au niveau 50
3jusqu'au niveau 70 4à tous les niveaux

Vous permet de Rock Smash (frapper un rocher), même quand vous ne livrez pas de combat.

Oreburgh City Gym / Roark COAL BADGE



Vous permet de Cut (couper), même quand vous ne livrez pas de combat.

Eterna City Gym / Gardenia FOREST BADGE

MODES DE JEU EN COMMUNICATION

Vous pouvez connecter les consoles Nintendo DS en utilisant la communication sans fil. Vous pouvez aussi vous connecter à une personne qui vit loin en utilisant la CWF Nintendo. Vérifiez les pages suivantes pour plus d'information.

* Il est à noter que, même si la version Pokémons Platinum peut communiquer avec les versions Diamond et Pearl, certaines fonctions sans fil sont propres à la version Platinum.

Communication DS sans fil (pour se connecter aux consoles Nintendo DS à proximité)

Au deuxième étage du Pokémons Center, vous verrez le comptoir Union Room, le comptoir Colosseum et la réception Trainer Sign (là où vous pouvez signer au recto de votre carte d'entraîneur).

Pokémons Wireless Club Union Room

L'Union Room est la salle où les gens se rassemblent pour combattre, échanger des Pokémons et communiquer entre eux. Vous devez vous inscrire au comptoir Union Room et sauvegarder votre partie avant d'entrer. Une fois à l'intérieur, appuyez sur le bouton A lorsque vous vous trouvez en face de quelqu'un pour lui parler. Vous pouvez utiliser de nombreuses fonctions dans l'Union Room, notamment la fonction Communiquer.

* Si vous échangez un Pokémons, vous aurez la possibilité d'ajouter dans votre Centre d'amis le joueur avec qui vous avez fait l'échange (reportez-vous à la page 64).

Greet (Rencontrer)

Montrez votre carte d'entraîneur (Trainer Card) aux autres. Appuyez sur le bouton B pour terminer.

Draw (Dessiner)

Dessinez une photo avec un maximum de cinq amis. Les gens qui participent seront affichés sur l'écran supérieur.

Battle (Combat)

Dans le cas d'un combat simple (reportez-vous à la page 61), choisissez deux Pokémons qui sont de niveau 30 ou moins. Choisissez votre Pokémons, puis sélectionnez « CONFIRM » (CONFIRMER) pour commencer le combat.

* Vous devez avoir au moins deux Pokémons qui sont de niveau 30 ou moins dans votre groupe pour participer à un combat dans l'Union Room.

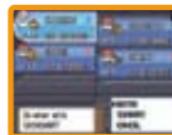


Toucher ceci pour changer de couleurs.

Choisir entre trois types de crayons.

Dessiner ici.

Quitter le dessin.



Trade (Échanger)

Échangez des Pokémons avec vos amis. Parlez aux autres joueurs pour leur offrir d'échanger des Pokémons. De plus, vous pouvez recevoir des offres d'autres joueurs pour échanger des Pokémons. Quand les joueurs acceptent l'échange, l'écran à droite s'affiche.

À l'aide de la croix directionnelle , choisissez un Pokémons que vous voulez offrir en échange. Choisissez « TRADE » quand vous savez quel Pokémons vous voulez échanger.

Une fois que l'autre joueur a choisi un Pokémons à échanger, choisissez « YES », puis appuyez sur le bouton A pour effectuer l'échange.

* Les Pokémons qui se développent quand ils sont échangés se développeront à ce moment.

Une fois l'échange terminé, choisissez « Quit » pour retourner dans l'Union Room.

* Les Pokémons sont sauvegardés quand l'échange est terminé.

Donnez un article à tenir à un Pokémons avant de l'échanger!

Vous pouvez donner un article à tenir à votre Pokémons avant de l'échanger. N'oubliez pas que certains Pokémons se développeront en échangeant des articles de cette manière.

Mélange de résultats (jusqu'à cinq joueurs)

Vous pouvez échanger vos divers résultats avec un maximum de 4 amis. Une fois que les résultats sont mélangés avec ceux de vos amis, les résultats de ces amis auront une chance d'être diffusés à la télé dans le jeu. Pour mélanger les résultats, parlez à la personne avec laquelle vous aimeriez mélanger vos résultats. Vous pouvez aussi accepter des offres de mélange de résultats avec d'autres joueurs. Une fois que chaque joueur est prêt à faire le mélange, l'écran à droite s'affichera.

Les autres joueurs peuvent aussi participer au mélange de résultats s'ils sont dans l'Union Room. Le joueur qui figure en tête de liste devra appuyer sur le bouton A quand tous les joueurs participant au mélange de résultats seront entrés. Quand le mélange est fait, tous les joueurs retournent dans l'Union Room.



Spin Trade [jusqu'à cinq joueurs]

* Uniquement dans la version Pokémons Platinum

Échangez des œufs de Pokémons avec vos amis. Il vous sera impossible de savoir quels œufs vous obtiendrez tant que l'échange ne sera pas terminé. Pour faire un Spin Trade, parlez à la personne avec qui vous voulez faire un échange. Vous pouvez également accepter les offres de Spin Trade que d'autres vous ont faites. Lorsque chaque joueur est prêt à procéder à l'échange, l'écran à droite s'affichera. D'autres joueurs, s'ils se trouvent dans l'Union Room, peuvent prendre part au Spin Trade. Le joueur qui figure en tête de liste doit appuyer sur le bouton A une fois que tous les autres participants sont entrés.

Durant le Spin Trade, touchez l'écran tactile pour faire tourner les œufs. Une fois le Spin Trade terminé, tous les joueurs retournent dans l'Union Room. Ce qui est amusant, c'est de ne pas savoir quel genre d'œuf vous avez obtenu avant l'éclosion.

Communiquer [tout le monde dans l'Union Room]

Vous pouvez envoyer des messages à des personnes qui sont dans l'Union Room. Appuyez sur le bouton X pour afficher le menu Union Room et choisissez « CHAT » listé au sommet. Créez un message en choisissant un mot pour chaque boîte de texte. Lorsque le symbole **◀▶** est affiché, vous pouvez changer la phrase en appuyant à droite ou à gauche sur la croix directionnelle.

Les mots qui peuvent être entrés dans la boîte de texte sont catégorisés par groupes de sujets. Choisissez une boîte de texte à l'aide de la croix directionnelle et en appuyant sur le bouton A. Ensuite, choisissez un groupe de sujets. Quand vous aurez choisi le groupe en appuyant sur le bouton A, vous trouverez les mots connexes à ce groupe. Touchez l'écran tactile pour changer la liste entre les deux modes suivants.

Mode Groupe Rechercher un mot du groupe de sujets.

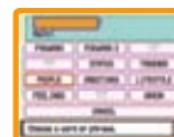
Mode ABC Rechercher un mode par ordre alphabétique.

Quitter l'Union Room

Sautez sur le cercle jaune pour quitter l'Union Room.



Zone Prime
Si vos œufs se trouvent sur une zone désignée, vous recevrez une baie!



Pokémon Communication Club Colosseum [2 ou 4 joueurs]

2 ou 4 joueurs peuvent s'affronter ici. D'abord, choisissez un type de combat, ensuite, choisissez un Cup. Les Pokémons dans un combat sont déterminés par la Cup choisie. Vous pouvez utiliser n'importe quel Pokémons si vous choisissez « NO RESTRICTIONS » [PAS DE RESTRICTIONS].

* Après un combat, vous avez la possibilité d'enregistrer dans votre Centre d'amis le joueur contre qui vous avez combattu [reportez-vous à la page 64].

Two-Player Battle [Combat à deux joueurs]

Single Battle [Combat simple] ... Choisissez un Pokémons chacun pour le combat.

Double Battle [Combat double] ... Choisissez deux Pokémons chacun pour le combat.

Mix Battle [Combat mélange] Choisissez trois Pokémons. Chaque entraîneur choisit un des Pokémons de l'adversaire, le mélange avec son groupe et ensuite, affronte l'autre entraîneur.

1 Décidez qui deviendra le chef « BECOME LEADER » [DEVENIR LE CHEF] après avoir sauvegardé la partie. L'autre joueur devra choisir « JOIN GROUP » [SE JOINDRE AU GROUPE]. Après avoir sélectionné votre adversaire, appuyez sur le bouton A pour confirmer votre décision.

2 Un combat débutera une fois que chaque joueur avancera sur le bon endroit, situé à la droite et à la gauche de la salle. Quand vous jouez dans Mix Battle, le combat débutera quand vous aurez choisi un Pokémons à changer. Pour quitter le combat, choisissez « RUN ». Vous pouvez quitter le Colosseum en utilisant la sortie en bas de la salle.

Four-Player Battle [Combat à quatre joueurs]

Multi Battle [Combat en mode multijoueur] ... Quatre joueurs seront regroupés en deux équipes. Chaque joueur utilise un Pokémons.

* Afin de pouvoir entrer dans le Colosseum, chaque joueur doit avoir trois Pokémons ou plus dans son groupe.

Sous la surface [jusqu'à 8 joueurs]

Vous pouvez jouer sous la surface. En effet, il existe sous la région de Sinnoh un vaste réseau de souterrains. Pour accéder à ce réseau, vous aurez besoin de la Trousse d'exploration que vous aurez obtenue pendant votre voyage. Appuyez sur le bouton X pour voir le menu options.

Traps [Pièges] Posez un piège. Vous pouvez aussi creuser des trous dans les murs à l'aide de la perceuse. Vous pouvez venir en aide à quelqu'un tombé dans un piège en lui parlant.

Sphères [Sphères] Si vous enterrer des Sphères, elles pousseront.



Goods (Biens) Les articles utilisés pour décorer votre base secrète sont entreposés ici.
Treasures (Trésors) Les trésors que vous avez trouvés sont entreposés ici.
Your Name (Votre nom) Consulter vos résultats dans Underground (Sous la surface).
Go Up (Aller en haut) Remonter à la surface.

Base secrète

Vous pouvez créer votre base secrète où vous voulez. Tout ce que vous avez à faire, c'est d'utiliser votre perceuse en faisant face à un mur. Vous pouvez décorer votre base secrète avec des biens que vous avez ramassés en utilisant le PC à l'intérieur de la base secrète.



Radar
Le point rouge, c'est vous. Le carré rouge, c'est votre base secrète.

Creuser pour trouver des trésors enterrés

Dans Sous la surface, on trouve des articles cachés un peu partout dans les murs. Regardez le Radar pour y voir les points jaunes. Ce sont les endroits où des objets sont cachés. Quand vous vous approchez des points jaunes du Radar, touchez l'écran tactile pour voir l'emplacement exact du trésor. Tenez-vous debout à côté du mur où vous avez vu le point et appuyez sur le bouton A pour commencer à creuser. Obtenez des sphères et des trésors en utilisant la masse et la pioche avant que la roche ne tombe.



Super concours (2 à 4 joueurs)

Vous pouvez participer au concours avec vos amis (reportez-vous à la page 52). Tout d'abord, parlez à la réceptionniste qui se trouve dans le coin gauche de la salle. Ensuite, choisissez la catégorie et le Pokémons que vous voulez utiliser. Décidez qui deviendra le chef. Ensuite, demandez à tout le monde de choisir « JOIN GROUP » (SE JOINDRE AU GROUPE). Le concours commence quand tous les joueurs sont prêts.



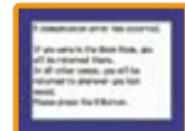
Preparer des Poffins (jusqu'à 4 joueurs)

Préparez des Poffins avec vos amis (reportez-vous à la page 54). Parlez à la dame de la Maison du Poffin qui se trouve près de la Salle de concours. Lorsque l'écran à droite s'affiche, sélectionnez « IN A GROUP » (DANS UN GROUPE). Après avoir sauvégardé, décidez qui va devenir le chef, puis demandez à quelqu'un d'autre de sélectionner « JOIN GROUP » (SE JOINDRE AU GROUPE). La préparation des Poffins commence quand tous les joueurs sont prêts.



Erreur de communication

Il arrive parfois qu'une erreur se produise, comme dans l'écran à droite, pendant la communication. Lorsque cela se produit, appuyez sur le bouton A pour revenir au dernier endroit sauvegardé.



Connexion Wi-Fi Nintendo

Grâce à la Connexion Wi-Fi (CWF) Nintendo, vous pouvez jouer avec un ami par l'intermédiaire d'Internet.

Il existe quatre façons de jouer à l'aide de la CWF Nintendo :

- **Livrez des combats, échangez, préparez des Poffins, visitez la Wi-Fi Plaza ou communiquez avec la fonction vocale avec les amis que vous avez enregistrés dans votre Centre d'amis. Vous pouvez aussi vous battre avec des amis à la Battle Frontier (reportez-vous à la page 73).**

- **Échangez vos Pokémons avec d'autres entraîneurs dans le Global Terminal et voyez vos résultats (reportez-vous à la page 66).**

- **Jouez à des jeux avec d'autres entraîneurs à la Wi-Fi Plaza et jouez avec les Tap Toy (reportez-vous à la page 72).**

- **Engagez le combat avec d'autres entraîneurs dans la salle de combat Wi-Fi de la Battle Tower (reportez-vous à la page 73).**

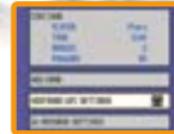
* Quand vous utilisez la CWF Nintendo, votre nom d'entraîneur et les surnoms de vos Pokémons pourront être lus par tout le monde. Comme les joueurs sont libres d'utiliser ou non leur vrai nom, nous vous demandons de ne pas utiliser de termes injurieux.

* La CWF peut à n'importe quel moment et sans avertissement ne plus être opérationnelle. Nous vous demandons de faire preuve de compréhension.

Configurer la CWF Nintendo

1 Vous aurez besoin d'établir une connexion Internet à haute vitesse pour utiliser la CWF Nintendo. Sur le menu de départ, choisissez « NINTENDO WFC SETTINGS » (CONFIGURATION DE LA CWF NINTENDO) pour accéder aux paramètres de configuration.

Pour en savoir plus à ce sujet, consultez le mode d'emploi de la CWF Nintendo que vous trouverez à l'adresse www.nintendo.com/consumer/manuals.



* Si vous changez les paramètres de votre Nintendo DS et du jeu Pokémons Version Platinum, vous devrez recommencer la configuration. L'enregistrement sur le Centre d'amis s'effacera également (reportez-vous à la page 65).

2 Démarrerez et continuerez votre partie. Visitez le Pokémons Wi-Fi Club à BIF du Pokémons Center, le Global Terminal ou la Battle Tower pour obtenir votre propre code d'amis.

* Vous ne pourrez pas vous connecter à la CWF Nintendo sans code d'amis.

Si vous ne pouvez pas vous connecter

Si la connexion à la CWF Nintendo est impossible, vous verrez s'afficher un code et un message d'erreur. Si cela se produit, consultez le mode d'emploi de la CWF Nintendo que vous trouverez à l'adresse www.nintendo.com/consumer/manuals.



Pokémons Center (BIF)

En utilisant la CWF Nintendo, vous pouvez participer à un combat, échanger ou communiquer avec la fonction vocale avec les amis dont vous avez enregistré le code dans votre Centre d'amis (reportez-vous à la page 65).

Centre d'amis

Vous pouvez enregistrer le joueur avec lequel vous avez fait un combat ou échangé en utilisant la communication sans fil (reportez-vous aux pages 58 et 61). Vous pouvez aussi entrer manuellement les codes d'amis de vos amis.



* Vous n'échangerez pas de codes d'amis après un combat dans l'Union Room Battle.

Consulter la liste d'amis

Consultez les codes d'amis que vous avez enregistrés. Ici, vous retrouverez aussi les détails sur les interactions avec vos amis. Vous pouvez également réécrire ou effacer les noms des codes d'amis. Vous pouvez enregistrer un maximum de 32 codes d'amis sur votre Centre d'amis.

Enregistrer un code d'amis

Pour enregistrer le code qu'un ami vous a donné, entrez tout d'abord le nom de cet ami, puis saisissez son code d'amis de 12 chiffres.

* Le code d'amis est utilisé à des fins de sécurité, car il vous permet de ne jouer qu'avec des personnes que vous connaissez bien. Si vous affichez votre code d'amis sur un babilard ou si vous le divulguer à des étrangers, vous risquez de recevoir des données modifiées ou de lire des mots injurieux. Par conséquent, ne divulguer pas votre code d'amis à des inconnus.

Votre code d'amis

Consultez votre code d'amis.

* Pour obtenir votre code d'amis, vous devez vous connecter à la CWF Nintendo.

* Si vous effacez une partie sauvegardée et que vous recommencez à zéro, votre code d'amis sera également effacé. En outre, tous les renseignements que vous avez enregistrés dans votre Centre d'amis seront aussi effacés.

Pokémons Wi-Fi Club

Parlez au réceptionniste du bureau central situé au sous-sol du Pokémons Center. Une fois que vous aurez réussi à vous connecter à la CWF Nintendo, vous verrez s'afficher l'écran Pokémons Wi-Fi Club. Ce club vous permet de joindre d'autres personnes avec qui vous pouvez vous battre, échanger des Pokémons, préparer des Poffins, visiter la Battle Frontier, jouer à des mini-jeux dans la Wi-Fi Plaza et communiquer avec la fonction vocale. Vous verrez votre état sur l'écran supérieur et celui de votre ami sur l'écran tactile.

* Pour activer ou désactiver la fonction vocale, appuyez sur le bouton X.

* Il n'est possible de jouer qu'à certains jeux seulement si les deux consoles connectées sont dotées de la version Platinum.

L'état de votre ami s'affichera comme suit :

.....	Invitation à prendre part à un combat/En train de livrer un combat	Invitation à prendre part à un Plaza Game/En train de participer à un Plaza Game
.....	Invitation à prendre part à un échange/En train d'effectuer un échange	Fonction vocale/Fonction vocale désactivée
.....	Invitation à prendre part à une recette/En train de faire une recette	En attente
.....	Invitation à se rendre à la Battle Frontier/Dans la Battle Frontier	Ne satisfais pas aux exigences du jeu. Poursuivez votre aventure.

Si vous touchez le nom d'un ami sur l'écran tactile, ses résultats de jeux et de Battle Frontier (reportez-vous à la page 73) s'afficheront. Touchez « CLOSE » (FERMER) ou appuyez sur le bouton A ou B pour revenir à l'endroit où vous étiez.

* Les résultats de Battle Frontier ne s'affichent que lorsque vous avez visité la Battle Frontier.

■ Voice Chat [Fonction vocale] [communiquer avec des amis en attente]

Quand vous choisissez un ami qui est en attente, l'option « VOICE CHAT » vous permet de converser avec lui à l'aide du microphone lorsque vous appuyez sur le bouton A. Choisissez cette option pour commencer une session de communication vocale. Appuyez sur le bouton A ou B, puis sélectionnez « YES » pour mettre fin à la communication.

* Si le volume est trop fort, baissez-le sur la console Nintendo DS.

■ Inviter des amis

Lorsque vous voulez inviter des personnes à interagir avec vous, rendez-vous dans le PC du Pokémons Wi-Fi Club, puis appuyez sur le bouton A. Vous pouvez choisir l'activité à laquelle vous aimeriez que les autres participant, en la sélectionnant dans le menu qui s'affiche. Lorsque vous souhaitez annuler une invitation, appuyez sur le bouton A ou B, puis sélectionnez « YES ».

■ Appliquer [aux amis qui lancent une invitation à un combat ou à un échange]

Les amis peuvent inviter d'autres personnes à prendre part à un combat ou à un échange. L'invitation s'affiche sur l'écran supérieur. Si vous souhaitez accepter l'invitation, approchez un ami et appuyez sur le bouton A pour parler à cet ami.

Quitter le Pokémons Wi-Fi Club

Pour quitter le Pokémons Wi-Fi Club, il vous suffit de sortir de la pièce.

Global Terminal

Vous pouvez consulter les résultats d'un entraîneur et échanger des Pokémons avec des entraîneurs du monde entier grâce à la CWF Nintendo et au Global Terminal de Jubilife.

* Les résultats téléversés peuvent être effacés sans préavis.

1er étage

Global Trade Station [voir page 67]

Trainer Rankings [voir page 71]

Battle Video Rankings [voir page 71]

2e étage

Box Data [voir page 71]

Dress-Up Data [voir page 71]

3e étage

Battle Video [voir page 71]

GTS Reception Counter

Geonet



Global Trade Station [GTS]

Vous pouvez échanger des Pokémons avec des entraîneurs du monde entier à l'aide de la CWF Nintendo. Pour entrer, parlez au réceptionniste de la GTS, puis sauvegardez votre partie. Lorsque vous voyez l'écran affiché dans la partie inférieure droite, sélectionnez « YES ».

* Vous n'avez pas besoin d'enregistrer les codes d'amis pour utiliser la GTS.



Deposit Pokémons [Pokémons de dépôt]

Mettez en dépôt les Pokémons que vous aimeriez échanger. Les Pokémons seront échangés si quelqu'un accepte vos conditions. Choisissez cette option pour commencer le procédé d'échange GTS.

* Les Pokémons qui sont échangés avec succès au moyen de la GTS sont irrécupérables.

1 Dans votre groupe ou votre boîte, choisissez un Pokémons que vous souhaitez échanger. Utilisez la croix directionnelle \pm pour déplacer le curseur. Utilisez $\leftarrow\rightarrow$ pour faire défiler les boîtes.

* Vous pouvez mettre en dépôt un seul Pokémons à la fois. Reprenez le Pokémons si vous voulez offrir un Pokémons différent en échange.

2 Choisissez un Pokémons que vous aimeriez recevoir en échange du Pokémons que vous avez mis en dépôt. Une fois que vous avez mis un Pokémons en dépôt, vous avez terminé pour le moment. Si quelqu'un accepte vos conditions, votre Pokémons sera automatiquement échangé.

* Seuls les Pokémons qui sont enregistrés dans votre Pokédex peuvent être entrés en tant que conditions pour un échange GTS.

* Une fois qu'un Pokémons a été mis en dépôt, l'échange peut avoir lieu même si la CWF Nintendo ne fonctionne pas.

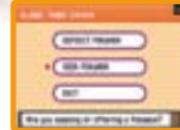
* Il y a un risque que le Pokémons disparaîsse si vous ne retournez pas à la GTS pendant une grande période. N'oubliez pas d'aller vérifier l'état des Pokémons de temps en temps.

* « SUMMARY » est affiché sur le menu quand un échange n'a pas été fait contre votre Pokémons en dépôt. Choisissez « TAKE BACK » si vous voulez reprendre votre Pokémons.



Chercher un Pokémon

Vous pouvez chercher le Pokémon que vous voulez parmi les Pokémon enregistrés, par personne. Normalement, seulement trois Pokémon sont trouvés par recherche, sans égard au nombre de Pokémon enregistrés par les gens. Toutefois, le nombre de Pokémon que vous pouvez rechercher augmente quelques jours après un échange réussi, ainsi qu'après avoir offert un Pokémon en échange. Entrez les conditions du Pokémon que vous recherchez.



* Seuls les Pokémon qui sont déjà enregistrés dans votre Pokédex peuvent être entrés en tant que conditions pour une recherche GTS.

Entrez les critères de recherche et choisissez « SEARCH » pour trouver un Pokémon qui répond à vos critères. Si aucun Pokémon ne répond à vos critères, le message « None were found » s'affichera. Si vous trouvez un Pokémon, touchez l'entraîneur pour connaître ses conditions d'échange. Celles-ci seront affichées sur l'écran supérieur. Si, dans votre groupe, vous avez un Pokémon qui répond à vos critères, vous pouvez l'échanger. Si vous ne voulez pas l'échanger, appuyez sur le bouton B pour annuler l'échange.

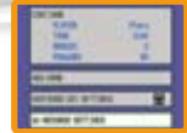
Paramètres des messages Wii

Si vous sélectionnez l'option « Wii MESSAGE SETTINGS » (PARAMÈTRES DES MESSAGES Wii) et que vous configurez les paramètres, vous recevrez un message Wii sur votre console Wii (reportez-vous à la page 69) une fois que vous aurez échangé votre Pokémon au moyen de la GTS.



Configurer le code Wii

- 1 Tout d'abord, ajoutez l'adresse wfc-mail@nintendo.com dans le carnet d'adresses de votre console Wii en sélectionnant l'option « Register ➔ Other » (Enregistrer ➔ Autre). Une fois l'adresse ajoutée, retournez au Menu Wii.
- 2 Dans le menu principal de la console Nintendo DS, sélectionnez « Wii MESSAGE SETTINGS » (CONFIGURATION DES MESSAGES Wii) et l'écran « Register Wii Number » (Enregistrer le code Wii) s'affichera. Utilisez la croix directionnelle + pour lire les instructions.
- 3 Entrez, une première fois, votre code Wii, puis une seconde fois pour aller à l'écran de confirmation. Pour enregistrer votre code Wii, connectez-vous à la CWF Nintendo. Dans l'écran de droite, sélectionnez « YES ». Un « Registration Code » sera envoyé à votre console Wii. Vérifiez le code d'enregistrement de votre console Wii.



* Cela peut prendre un certain temps avant que le message Wii s'affiche sur le Bureau Wii.

* Le contrôle parental doit être désactivé pour que le code d'enregistrement puisse être envoyé à votre console Wii.

Saisir le code d'enregistrement

Vous recevrez un message Wii qui contient un code d'enregistrement de 7 chiffres. Entrez les 4 derniers chiffres dans l'écran « Enter Registration Code » (Entrer le code d'enregistrement). Si aucune erreur n'est détectée, votre code Wii sera enregistré.

Exemple : 012-3456 — Entrez ces chiffres.



Protéger son code Wii

Une fois votre code Wii enregistré, vous devrez choisir un mot de passe Wii de 4 chiffres. Vous pouvez utiliser les 4 chiffres que vous voulez. N'oubliez pas votre mot de passe.

* Si vous donnez votre carte DS ou que vous la jetez, prenez soin d'effacer votre code Wii en allant à l'écran « Delete Wii Message Settings » (Effacer les paramètres de message Wii).

Utiliser les messages Wii

Certains paramètres de votre console Wii doivent être changés. Parmi les paramètres Internet de votre console Wii, le paramètre WiiConnect24 doit être à ON. Pour en savoir plus, consultez la section Wii Settings and Data Management (Paramètres Wii et gestion des données) du mode d'emploi de la console Wii.

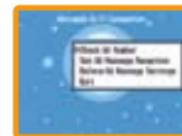
Pour obtenir de plus amples renseignements sur la manière d'obtenir votre code Wii, consultez la section Wii Message Board (Bureau Wii) du mode d'emploi de la console Wii. Lorsque le code d'enregistrement a été inscrit dans votre console DS, la couleur du surnom change dans le carnet d'adresses de votre console Wii.



Valider son code Wii

Vous pouvez valider le code Wii que vous avez enregistré à l'aide de l'écran « Check Wii Number » (Valider un code Wii). Après avoir entré votre mot de passe, vous verrez s'afficher le code Wii.

* Si vous avez oublié votre mot de passe, vous ne pourrez pas faire afficher le code Wii. Dans un tel cas, sélectionnez l'option « Delete Wii Message Settings » (Effacer les paramètres de message Wii) pour effacer le code Wii enregistré, puis enregistrez un nouveau code Wii à l'aide de l'écran « Register Wii Number » (Enregistrer un code Wii).



Configurer la réception des messages Wii

Indiquez si vous souhaitez recevoir des messages Wii lorsqu'un échange a eu lieu par la GTS. En sélectionnant l'option « YES », votre message Wii se réglera à « Register ». En sélectionnant l'option « NO », votre message Wii se réglera à « Don't Register ». Ainsi, la prochaine fois vous utiliserez le GTS vous ne recevrez pas de message Wii.

Effacer les paramètres des messages Wii

Si vous sélectionnez l'option « YES », vous effacerez votre code Wii et votre mot de passe.

Geonet

Dans Geonet du Global Terminal, vous pouvez voir une carte qui indique l'emplacement de tous les amis que vous avez dans le monde. Tout d'abord, indiquez sur la carte où vous vous trouvez. Servez-vous de la croix directionnelle pour monter ou descendre dans la liste, puis appuyez sur le bouton A pour sélectionner une valeur.



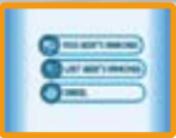
* Une fois l'enregistrement terminé, il n'est plus possible de modifier l'endroit où vous vous trouvez.

À l'aide de Geonet, vous pouvez consulter les renseignements sur l'endroit où se trouvent les amis que vous avez rencontrés de par le monde. Placez le curseur sur un point et appuyez sur le bouton X pour connaître le nom du lieu.

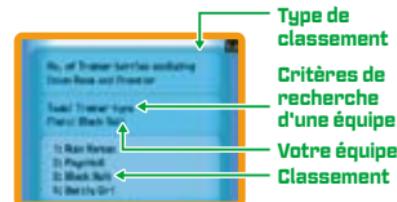
Trainer Rankings (Classement des entraîneurs)

* Uniquement dans la version Pokémons Platinum

Vous pouvez obtenir le classement de tous les entraîneurs du monde, par équipe et par catégorie. Vos résultats personnels seront automatiquement envoyés aux membres de votre équipe. Placez-vous face à la machine à classer, puis appuyez sur le bouton A pour vous connecter à la CWF Nintendo et démarrer le Vs. Recorder. Vous pouvez voir les résultats de la semaine et ceux de la semaine dernière. Lorsque vous avez fini, touchez « CANCEL » (ANNULER) pour sortir.



Voir les classements



Faîtes glisser pour monter et descendre dans les classements.

Changer de type de classement

Changer les critères de recherche d'une équipe

Revenir à l'écran précédent.

Battle Video (Vidéo d'un combat)

* Uniquement dans la version Pokémons Platinum

Envoyez vos Battle Video et regardez celles des autres entraîneurs. Les Battle Video reçoivent un nombre de 12 chiffres. Vous pouvez communiquer ce numéro à vos amis qui pourront ainsi regarder vos Battle Video.

Battle Video Rankings (Classement des vidéos de combat)

* Uniquement dans la version Pokémons Platinum

Les Battle Video sont classées par ordre de popularité.

Box Data (Données de boîte) * Uniquement dans la version Pokémons Platinum

Afichez une boîte PC pleine de Pokémons. Sélectionnez votre papier peint préféré et modifiez vos Pokémons selon votre thème favori, puis téléversez vos données pour que tout le monde les voie. Vous pouvez également voir les Box Data des autres entraîneurs.

Dress-Up Data (Données des costumes de scène)

* Uniquement dans la version Pokémons Platinum

Afichez des photos de Pokémons en costumes de scène prises au 2e étage de Jubilife TV. Vous pouvez également voir les données des costumes de scène des autres entraîneurs.

Wi-Fi Plaza [Place Wi-Fi] * Uniquement dans la version Pokémons Platinum

La Wi-Fi Plaza est un endroit où vous pouvez interagir avec des entraîneurs du monde entier. Vous pouvez communiquer et jouer à des Plaza Games ou encore jouer avec les Tap Toy. Chaque fois que vous vous connectez à la Wi-Fi Plaza, vous ne pouvez jouer que pendant un certain laps de temps. Lorsque ce laps de temps est pratiquement écoulé, des feux d'artifice s'affichent et vous pouvez vous joindre à un défilé.

Entrer dans la Wi-Fi Plaza et jouer avec les Tap Toy

Parlez au réceptionniste situé à l'extrême gauche au sous-sol des Pokémons Center. Une fois que vous aurez réussi à vous connecter, vous serez amené à la Wi-Fi Plaza.

À votre entrée dans la Wi-Fi Plaza, on vous prêtera un Tap Toy. Tant que vous serez dans la Wi-Fi Plaza, votre Tap Toy sera affiché sur l'écran tactile. Le fait de toucher au Tap Toy produit un effet sonore ou lumineux. Vous pouvez échanger des Tap Toy avec d'autres entraîneurs et mettre à niveau votre Tap Toy en jouant à des Plaza Games. Si vous souhaitez quitter la Wi-Fi Plaza avant l'heure de fermeture, sortez par où vous êtes entré.



General-Inquiries Counter/Visitor Profiles/Plaza News/Footprint Stamp/Plaza Survey [Comptoir des renseignements généraux/Profils des visiteurs/Nouvelles sur la Place/Marquer les empreintes de pied/Sondage sur la Place]

Situé au centre de la Wi-Fi Plaza, le comptoir des renseignements généraux vous permet de vous informer sur l'ensemble des fonctions de la Plaza. Vous pouvez voir la position de n'importe quel entraîneur de Pokémons dans la Wi-Fi Plaza en examinant les Visitor Profiles (profils des visiteurs). Les Plaza News (nouvelles sur la Plaza) vous indiqueront combien de temps vous pouvez encore rester dans la Wi-Fi Plaza, combien de personnes sont connectées et le dernier sujet de sondage. Vous pouvez marquer (en blanc ou en noir) les traces de pas de votre Pokémons sur le panneau des traces de pas. Les résultats du Plaza Survey (sondage sur la Plaza) seront affichés à l'approche de l'heure de fermeture de la Plaza Wi-Fi.

Plaza Games

Il existe trois Plaza Games pour deux à quatre joueurs. À l'entrée, sélectionnez « JOIN » (PARTICIPER) pour prendre part au jeu et envoyer des invitations à d'autres joueurs. Une fois que quatre joueurs ou au moins deux joueurs ont accepté de participer dans les délais impartis, le Plaza Game démarrera.

Battle Frontier [Jouez à l'aide de la communication DS sans fil ou la CWF Nintendo]

Vous ne pouvez accéder à la Battle Frontier qu'après avoir vaincu les membres d'Elite Four ainsi que le Champion Pokémons. Battle Frontier est un lieu qui regroupe cinq installations destinées aux combats de Pokémons, ayant chacune des règles qui leur sont propres. Vous pouvez lancer tout seul des combats simples ou doubles, ou encore des combats en mode multijoueur avec un ami. Lorsque vous gagnez un combat dans la Battle Frontier, vous obtenez des BP (points de combat). Lorsque vous faites équipe avec un ami, vous avez la possibilité de gagner encore plus de BP que d'habitude. Accumulez les BP afin de les échanger contre des articles ou des cartes à gratter.

* Pour lancer un combat en mode multijoueur avec un ami à l'aide de la CWF Nintendo, entrez dans le Wi-Fi Club (reportez-vous à la page 61), puis sélectionnez Battle Frontier. Vous et votre ami devez utiliser la version Platinum pour lancer un combat en mode multijoueur de cette façon.

Battle Tower [Tour de combat]

Sélectionnez trois de vos Pokémons pour lancer un combat simple ou quatre pour un combat double. Dans la Battle Tower, vous pouvez également mener un combat en mode multijoueur tout seul. Vous pouvez aussi vous associer à des entraîneurs partout dans le monde pour combattre.

Wi-Fi Battle Room [Salle de combat Wi-Fi]

Dans cette salle, vous pouvez combattre les entraîneurs à l'aide de la CWF Nintendo. Vous devez vaincre les sept entraîneurs pour gagner des BP. Si vous en vainquez davantage, vous monterez en grade et affronterez des entraîneurs plus endurcis. Pourquoi ne pas vaincre le plus coriace?

- 1 Au comptoir, sélectionnez « CHALLENGE » (DÉFI), puis choisissez les trois Pokémons que vous souhaitez voir prendre part au combat.
* Les œufs et les Pokémons choisis ne peuvent pas participer.
- 2 Connectez-vous à la CWF Nintendo, choisissez une salle de combat, puis sélectionnez « YES ». Le combat contre les entraîneurs commence.
- 3 Une fois le combat terminé, la console vous demandera si vous souhaitez téléverser les résultats par la CWF Nintendo. Si vous sélectionnez « YES », les résultats seront téléversés et ils seront pris en considération lorsque vous combattrez les autres entraîneurs. Si vous sélectionnez « NO », les résultats ne seront pas téléversés.

* Vous pouvez également lancer des combats simples et doubles à partir du comptoir central sans vous connecter à la CWF Nintendo.

Amusez-vous aussi à explorer la Battle Hall (salle des combats), la Battle Factory (usine des combats), le Battle Castle (château des combats) et les Battle Arcade (arcades des combats)!



La CWF Nintendo permet à plusieurs personnes possédant la version Platinum de jouer ensemble par l'intermédiaire d'Internet, même si elles sont très éloignées les unes des autres.

- Pour jouer à des jeux Nintendo DS par Internet, vous devez d'abord installer la CWF Nintendo sur votre console Nintendo DS. Si vous avez besoin d'aide pour configurer votre console Nintendo DS, reportez-vous au mode d'emploi de la CWF Nintendo qui se trouve à l'adresse www.nintendo.com/consumer/manuals.
- Pour effectuer l'installation de la CWF Nintendo, vous avez également besoin d'un ordinateur personnel doté d'un périphérique réseau sans fil [comme un routeur sans fil] et d'une connexion à Internet haute vitesse.
- Si votre ordinateur n'est pas équipé d'un périphérique réseau sans fil, consultez le mode d'emploi de la CWF Nintendo pour obtenir de plus amples renseignements.
- Le fait de jouer à l'aide de la CWF Nintendo consomme plus d'énergie que les autres façons de jouer. Vous devriez donc envisager d'utiliser un adaptateur CA pour éviter que vos piles ne s'épuisent lorsque vous vous servez de la CWF Nintendo.
- Vous pouvez aussi jouer à des jeux compatibles avec la CWF Nintendo dans des endroits offrant des points d'accès à Internet sans fil sans avoir besoin d'installer quoi que ce soit d'autre.
- Consultez les modalités de l'entente d'utilisation [reportez-vous aux pages 75 à 77] qui régissent l'utilisation de la CWF Nintendo. Vous les trouverez à l'adresse www.nintendo.com/games/wifi.

* Le surnom que vous utilisez sera vu par d'autres lorsque vous jouerez en mode multijoueur à l'aide de la CWF Nintendo.

* Afin de protéger vos renseignements personnels, ne divuluez pas votre nom de famille, numéro de téléphone, date de naissance, âge, adresse électronique et adresse postale, ni le nom de votre établissement scolaire, lorsque vous communiquez avec d'autres personnes.

Pour obtenir de plus amples renseignements sur la CWF Nintendo, savoir comment configurer votre console Nintendo DS ou obtenir la liste des points d'accès à Internet sans fil dans votre région, visitez le site www.nintendo.com/games/wifi [pour les É.U. et le Canada et l'Amérique latine] ou composez le 1-800-895-1672 [pour les É.U. et le Canada].

TERMES D'ENTENTE D'UTILISATION

Le Nintendo DS («DS») est doté de la faculté d'offrir des parties de jeu sans fil en utilisant le service de fonction Connexion Wi-Fi Nintendo et d'accéder à l'Internet en utilisant le navigateur du Nintendo DS (Nintendo DS Browser), qui est vendu séparément, (collectivement le «Service»). Ce Service est fourni par Nintendo of America Inc., ainsi que ses filiales, partenaires, représentants, concédants et titulaires de licence (collectivement, «Nintendo» et auquel il est parfois fait référence sous les formes «nous» ou «notre» dans le présent texte). Nintendo vous fournit ce Service sujet aux termes établis dans ce contrat («Contrat»).

VEUILLEZ LIRE CE CONTRAT ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER CE SERVICE ET/OU LA DS. EN UTILISANT CE SERVICE ET/OU LA DS, VOUS ACCEPTEZ DE VOUS SOUMETTRE AUX CONDITIONS DE CE CONTRAT.

Les conditions d'utilisation de ce Contrat s'appliqueront à votre personne jusqu'à ce que vous n'utilisiez plus le Service, ou que votre utilisation du Service soit terminée. Si, à tout moment, vous ne consentez plus à vous conformer aux conditions d'utilisation présentes ou futures, votre seul recours sera d'arrêter immédiatement votre utilisation du Service. Nous nous réservons le droit exclusif de changer, modifier, ajouter ou supprimer certaines portions de ce Contrat et d'interrompre le Service à tout moment sans avis supplémentaire. L'utilisation continue de ce Service après tout changement signifie que vous acceptez ces nouvelles conditions d'utilisation. Il est de votre responsabilité de consulter régulièrement ce Contrat. Vous pouvez consulter la version la plus récente de ce Contrat à tout moment en visitant www.NintendoWiFi.com/terms.

CONDUITE DE L'UTILISATEUR

Il est important que vous fassiez votre part pour garder ce service amical et l'environnement propre. En particulier, vous n'utiliserez pas ce Service pour :

- Charger, transmettre, et de toute façon que ce soit, rendre disponible des contenus qui sont contre la loi, blessant, harcelant, ou de toute façon désobligeant;
- blesser des mineurs de n'importe quelle manière;
- mal représenter votre identité ou vous faire passer pour une autre personne, incluant l'utilisation ou attentat d'utiliser l'identifiant d'un autre utilisateur, service ou système;
- manipuler les identifiants dans le but de déguiser l'origine de tout contenu transmis via ce Service;
- téléverser, afficher, envoyer par courriel, transmettre ou autrement rendre disponible: (a) tout contenu dont vous n'avez pas la permission légale de rendre disponible; (b) tout contenu qui empiète sur un brevet, une marque de commerce, un secret de fabrication, un droit de l'auteur ou tout autre droit de propriété de tout groupe; (c) tout matériel promotionnel ou publicitaire non autorisé ou non demandé (du pourriel par exemple); ou (d) tout autre contenu qui contient des virus de logiciels ou des codes similaires ou des programmes conçus pour interrompre, détruire ou limiter la fonctionnalité de tout logiciel ou matériel informatique ou équipement de télécommunication.
- utiliser n'importe quelle portion de ce Service pour des raisons illégales;
- vous livrer à une activité quelconque qui interrompt, affecte la qualité de, intervient dans la performance de, détériore la fonction des Services ou réseaux connectés au Service; ou
- vous livrer à tout autre acte que nous jugeons être nuisible ou dérangeant pour Nintendo, le Service, un autre utilisateur quelconque, tout autre tiers, tel que présenté dans une version révisée de ce Contrat.

De plus, vous acceptez de ne pas afficher, révéler ou autrement rendre disponible tout renseignement personnel, tel que votre vrai nom, date de naissance, âge, situation géographique, adresse courriel ou autre renseignement personnel identifiable («Renseignement personnel»), sur le ou par le biais du Service, car tout Renseignement personnel que vous fournirez peut être visible à d'autres personnes.

TERMES D'ENTENTE D'UTILISATION (suite)

CONTRIBUTIONS

Tout Contenu créé par l'utilisateur affiché sur le, transmis par le biais du, ou atteint par le biais de liens à partir du Service, qu'il ait été incité par Nintendo ou non (collectivement, les «Contributions»), est la responsabilité exclusive de la personne à l'origine de telles Contributions. Nintendo n'est aucunement contraint de (a) assurer la confidentialité de ces Contributions; (b) classer ou gérer ces Contributions, électroniquement ou de toute autre manière; (c) offrir une compensation monétaire pour toute Contribution, quelle que soit son utilisation; ou (d) répondre à un utilisateur concernant l'utilisation de toute Contribution. Nintendo ne pourra être tenu responsable de l'utilisation ou publication de toute Contribution.

DÉGAGEMENT CONCERNANT LA GARANTIE; LIMITATION DE RESPONSABILITÉ; INDEMNISATION

LE SERVICE ET LE CONTENU FOURNIS PAR NINTENDO, LE CONTENU FOURNI PAR L'UTILISATEUR, LES DONNÉES ET LES LOGICIELS DISPONIBLES PAR LE BIAIS DE CELUI-CI (COLLECTIVEMENT «LE CONTENU») SONT FOURNIS «EN L'ETAT» ET «A DISPOSITION.» L'UTILISATION DU SERVICE, Y COMPRIS TOUT LE CONTENU, DISTRIBUÉ PAR, TÉLÉCHARGÉ OU ACCÉDÉ SUR OU PAR LE BIAIS DE CELUI-CI, EST À VOTRE SEUL RISQUE ET NINTENDO N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR LE CONTENU OU VOTRE UTILISATION OU VOTRE INCAPACITÉ D'UTILISER N'IMPORTE QUEL DES BIENS CITÉS CI-DESSUS, NOUS NE GARANTISONS AUCUNEMENT QUE LE CONTENU ACCÉSIBLE OU TRANSMIS PAR LE BIAIS DU, OU DISPONIBLE POUR TÉLÉCHARGEMENT À PARTIR DU SERVICE RESTERA CONFIDENTIEL OU SERA À L'ABRI D'INFECTIONS PAR VIRUS, VÉR, CHEVAL DE TROIE OU AUTRE CODE QUI MANIFESTE DES PROPRIÉTÉS CONTAMINANTES OU DESTRUCTRICES. DANS LES MESURES LES PLUS VASTES AUX TERMES DE LA LOI APPLICABLE, NINTENDO SE DÉGAGE DE TOUTE GARANTIE DE TOUT TYPE, EXPRESSE OU IMPLICITE, CONCERNANT LE SERVICE ET TOUT CONTENU DISPONIBLE PAR LE BIAIS DU SERVICE, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, TOUTE GARANTIE COMMERCIALE, POUR UNE APPLICATION PARTICULIÈRE, OU DE NON-VIOLATION D'UN DROIT D'AUTEUR.

NINTENDO N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR TOUT DOMMAGE SUBIT PAR L'UTILISATEUR Y COMPRIS, MAIS NON-LIMITÉ À, LA Perte DE DONNÉES DUE AUX RETARDS, NON-LIVRAISON DE CONTENU, ERREURS, PANNEs DE SYSTÈME, MAUVAISE LIVRAISON DE CONTENU, ARRÊT TEMPORAIRE DE RÉSEAU OU DE SYSTÈME, CORRUPTION DE FICHIER, OU INTERRUPTION DE SERVICE DUE À LA NÉGLIGENCE DE NINTENDO OU D'ERREURS ET/OU OMISSIONS DE LA PART DE L'UTILISATEUR EXCEPTÉ DANS LES CAS CITÉS DANS LE PRÉSENT CONTRAT. VOUS COMPRENEZ ET CONSENTEZ AU FAIT QUE VOUS ÊTES SEUL RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE CAUSE À VOTRE DS OU DE Perte DE DONNÉES RÉSULTANT DU TÉLÉCHARGEMENT DE TOUT CONTENU.

NINTENDO, SES PRÉPOSÉS, DIRECTEURS, OU EMPLOYÉS NE SERONT EN AUCUN CAS, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, DANS LE CAS DE NÉGLIGENCE, RESPONSABLES DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCIDENTAUX, SPÉCIAUX, CAUSÉS PAR UN CONCOURS DE CIRCONSTANCES RESULTANT DE OU EN RAPPORT AVEC L'UTILISATION OU L'IMPOSSIBILITÉ D'UTILISER LE SERVICE OU TOUT CONTENU CITÉ ICI, OU RÉSULTANT DE L'ACCÈS NON-AUTORISÉ A OU LA MODIFICATION DE VOS TRANSMISSIONS OU CONTENU TRANSMIS OU RECUS, NON-TRANSMIS OU NON-RECUS, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITÉ À, TOUS DOMMAGES POUR UTILISATION OU AUTRES BUTS INTANGIBLES, MÊME SI NINTENDO A ÊTÉ AVISÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

Vous consentez à indemniser, défendre, innocenter Nintendo et ses fournisseurs de service de et contre tous dommages, responsabilités, pertes, dépenses et coûts, y compris les frais raisonnables d'avocat, résultant de: (1) toute violation de ce contrat par votre personne; (2) votre violation des droits d'un tiers; (3) votre violation de toute loi ou régulation applicable; (4) informations ou contenu que vous contribuez, affichez, ou rendez disponible par le biais du Service, ou (5) votre utilisation du Service ou du DS.

ACCÈS AU CONTENU D'UN TIERS

Par le biais de votre accès au Service, vous pouvez obtenir, ou des tiers peuvent fournir, l'accès à d'autres ressources sur Internet où il est possible de transmettre en téléchargement ou de télécharger du contenu, des données ou des logiciels. Parce que Nintendo n'a aucun contrôle

TERMES D'ENTENTE D'UTILISATION (suite)

sur ces sites ou ressources, nous nous dégagons explicitement de toute responsabilité pour l'exactitude, le contenu, ou la disponibilité des informations trouvées sur ces sites ou par le biais de ces ressources. Nous n'offrons aucune représentation ou garantie quant à la sécurité de toute information (y compris, sans limitation, les informations de carte de crédit ou autre Renseignement personnel) que vous fournissez à tout tiers, et vous déclarez irrévocablement par la présente que vous renoncez à toute réclamation contre nous concernant ces sites et le contenu de tiers parti.

LISTE D'AMIS (FRIEND ROSTER)

Dans le cadre du Service, Nintendo peut vous fournir accès à une liste d'amis (friend roster) où vous pouvez sauvegarder des numéros d'identification d'utilisateurs fournis par d'autres listes d'amis («Liste d'Amis»). Nous ne garantissons et ne pouvons pas garantir la sécurité du contenu d'une telle Liste d'Amis reçue de la part de tiers non-autorisés. Le transfert ou le don de votre DS, ou votre incapacité à protéger le DS de perte ou d'abus peut entraîner l'accès à et l'utilisation non-autorisés de votre Liste d'Amis. De plus, des personnes non-autorisées pourraient avoir accès à une ou plusieurs listes d'amis qui contiennent vos renseignements sans votre connaissance. Nintendo ne gèrera pas l'utilisation ou l'accès des listes d'amis individuelles et c'est votre responsabilité de gérer vos interactions avec les autres utilisateurs du Service.

CONFIDENTIALITÉ

Nintendo se soucie de la confidentialité de ses utilisateurs. En utilisant le service, vous consentez à notre Politique de Confidentialité qui est disponible sur www.nintendo.com/privacy.

Dégagement de Responsabilité Concernant le Contenu et les Contributions des Utilisateurs

Nous avons le droit, mais pas l'obligation, de mettre ce Contrat en application pour notre propre bien, dans le cadre d'enquêtes actives, de disputes légales et de poursuites. Nintendo n'autorise pas, ne vérifie pas ou ne garantit pas, et n'est pas responsable de, la qualité, l'exactitude ou l'intégrité de tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution auxquels vous pouvez accéder. Par contre, nous nous réservons le droit exclusif de reférer, de détruire ou de supprimer tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution à tout moment, pour toute raison. Nous pouvons accéder à, utiliser et divulguer tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution transmis par le biais de ou en rapport avec le Service, dans les mesures permises par la loi, afin de nous conformer à la loi (par exemple, une citation à comparre); pour protéger nos droits ou notre propriété, ou pour protéger les utilisateurs du Service d'un usage frauduleux, abusif ou illicite du Service. Toute utilisation du Service qui enfreindrait les conditions citées ci-dessus est une infraction à ces conditions et peut entraîner, entre autres, l'annulation ou la suspension de vos droits d'utiliser le Service.

GÉNÉRAL

Ce Contrat constitue le contrat complet entre vous et Nintendo et régit votre utilisation du Service, remplaçant tout contrat précédent entre vous et Nintendo concernant l'utilisation de ce service. Vous pouvez, en plus, être sujet à des conditions qui peuvent s'appliquer quand vous utilisez des services affiliés, du contenu ou des logiciels d'un tiers. L'incapacité de Nintendo à exécuter ou à exercer tout droit ou provision de ce Contrat ne constitue pas un renoncement à ces droits ou provisions. En utilisant ce service, vous consentez à ce que les lois de l'Etat de Washington, indépendamment des principes de conflit entre lois, gouvernent ce Contrat et tout type de dispute qui pourrait survenir entre vous et Nintendo. Si toute condition de ce Contrat est jugée invalide, nulle ou, pour une raison quelconque, impossible à appliquer, cette condition sera considérée comme détachable et n'affectera pas la validité ou l'applicabilité de toutes les autres conditions subsistantes. Nintendo peut mettre fin à ce Contrat, ou mettre fin à ou suspendre votre accès au Service à tout moment, avec ou sans cause, avec ou sans préavis.

POUR NOUS CONTACTER :

Nintendo of America Online Privacy Administrator, 4820 150th Ave NE, Redmond, WA 98052 ou visiter www.nintendowifi.com.